

AMIGA - PC - ATARI ST - AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE MICRO

VOLUME II
DE H à Z

**DES
MILLIERS
D'ASTUCES
pour des
centaines
de jeux**

JUIN 1993 • 40 F • BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS • LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

**Vies Infinies • Cheat Mode • Pokes •
Codes Secrets • Solutions •
Temps Infini • Energie Infinie • Etc...**

T 3472 - 5 H - 40.00 F - RD



Index

H

HACKER II	18
HAGAR DUNOR	14
HAMMERFIST	13
HARD BALL I	13
HARD DRIVIN'	13
HARD DRIVIN' II	12
HARRICANA	14
HAWKEYE	14
HE-MAN	14
HEART OF CHINA	15
HEARTLAND	12
HEAVY METAL	19
HELL FOR LEATHER	14
HELLBENT	12
HELLRAIDER	12
HELTER SKELTER	16
HERO OF THE GOLDEN TALISMAN	14
HERO QUEST	16
HEROES OF THE LANCE	13
HEROES QUEST	16
HIGH EPIDEMY	16
HIGHWAY PATROL	17
HILLSFAR	17
HISTOIRE SANS FIN II	17
HITSQUAD	17
HOLLYWOOD POKER PRO	17
HOOK	20
HOPPER COPPER	17
HOPPING MAD	14
HORROR ZOMBIES	
FROM THE CRYPT	17
HOSTAGES	18
HOT ROD	18
HUMAN KILLING MACHINE	19
HUNT FOR RED OCTOBER	14
HUNTER	19
HUNTER ON ICE	14
HYBRIS	14
HYDRA	21
HYPER SPORTS	21
HYPERDROME	21

ICE BREAKER	22
ICE TEMPLE	22

IKARI WARRIORS	23
IMHOTEP	23
IMMORTAL	23
IMPACT	23
IMPOSSAMOLE	23
INCORRUPTIBLES	24
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE	24
INDIANA JONES	25
INDIANA JONES IV	
THE FATES OF ATLANTIS	29
INDIANAPOLIS 500	24
INFERNAL RUNNER	25
INFESTATION	26
INFILTRATOR	25
INHUMAN	25
INSANITY FIGHT	25
INTENSITY	25
INTERNATIONAL	
CHAMPIONSHIP ATHLETICS	25
INTERNATIONAL KARATE +	23
INTERNATIONAL KARATE +	24
INTERNATIONAL	
SOCCER CHALLENGE	23
INTERPHASE	23
INTO THE EAGLE'S NEST	28
INTRUDER	28
IRON LORD	27
IT CAME FROM THE DESERT	28
ITALIAN SUPERCAR	22
ITALY90	22
IVANHOE	28

J

JACK THE NIPPER II	31
JACKLE & WIDE	32
JAHANGIR KHAN SQUASH	32
JAMES POND	32
JAWS	32
JEANNE D'ARC	32
JET SKI	31
JOUST	32
JUDGE DREDD	32
JUG	32
JUGGERNAUT	32
JUMPING JACK SON	31
JUNGLE WARFARE	32

K

KARATE KID II	34
KARATEKA	34
KAT-TRAP	34
KENDO WARRIOR	34
KICK OFF	33
KICK OFF EXTRA TIME	34
KICK OFF II	34
KID GLOVES	35
KILLING CLOUD	35
KILLING GAME SHOW	35
KING OF THE BEACH	35
KING QUEST V	36
KLAX	37
KNIGHT FORCE	34
KULT	34

L

L.E.D. STORM	38
LA BANDE A PICSOU	38
LA SECTE NOIRE	39
LAST DUEL	38
LAST MISSION	39
LAST NINJA	39
LAST NINJA II	39
LAST TROOPER	39
LAST V8	39
LE PASSAGER DU TEMPS	45
LEGEND OF KAGE	39
LEGEND OF KYRANDIA	46
LEGEND OF THE LOST	41
LEISURE SUIT LARRY V	40
LEMMINGS	41
LEONARDO	44
LEVIATHAN	39
LIBERATOR	41
LICENCE TO KILL	42
LIFE AND DEATH	41
LIGHT CORRIDOR	43
LIGHTFORCE	45
LINE OF FIRE	43
LITTLE PUFF	43
LIVE & LET DIE	44
LIVING DAYLIGHTS	44
LIVINGSTONE II	44

PROFESSIONAL	
JET SKI SIMULATOR	95
PROJECT FUTURE	86
PROPHECY	91
PSYCHO HOPPER	96
PUB TRIVIA	76
PUFFY'S SAGA	80
PUNCH AND JUDY	95
PUZZNIC	75
PYJAMARAMA	89

Q

QUAD	98
QUADRALIEN	98
QUARTET	98
QUARTZ	97

R

R-TYPE	99
R-TYPE II	105
RA	107
RADIUS	102
RAIDER	107
RAILROAD TYCOON	100
RAINBOW ISLANDS	100
RALLY CROSS CHALLENGE	100
RALLY II	100
RAMBO	100
RAMPAGE	100
RANARAMA	101
RANX	101
RASTAN	100
RBI BASEBALL II	101
REAL GHOSTBUSTERS	101
RECOVERY	107
RED HEAT	103
RENAISSANCE I	102
RENEGADE	103
RESCATE EN EL GOLFO	101
RESOLUTION 101	101
RETURN OF THE JEDI	102
REVEAL	101
REVELATION	101
REVOLVER	102
RICK DANGEROUS	102
RICK DANGEROUS II	103
RINGS OF MEDUSA	103
RISE OF THE DRAGON	104
ROAD BLASTERS	104
ROBIN HOOD	102
ROBOCOP	104
ROBOCOP II	104
ROCK STAR	105
ROCK'N'ROLL	106
ROCKSTAR	106
ROGER RABBIT	107
ROLLER COASTER RUMBLER	101
ROLLING RUNNY	105
ROLLING THUNDER	105

ROTOX	105
RUFF 'N' REDDY	104
RUGBY SIMULATOR	102
RUNNING MAN	107
RYGAR	105

S

S.C.I.	109
SABOTEUR II	109
SABRE WULF	109
SAFARI GUNS	109
SAFARI HUNT	109
SAIGON COMBAT UNIT	109
SAINT DRAGON	114
SAND OF FIRE	109
SARAKON	109
SAS COMBAT SIMULATOR	109
SATAN	110
SAVAGE	110
EMPIRE WORLDS OF ULTIMA	111
SCOOPY DOO & SCRAPPY DOO	112
SCORPION	112
SCRAMBLES SPIRITS	112
SEARCH FOR THE TITANIC	112
SECRET AGENT	112
SEDA	112
SEPULCRI	112
SEVEN GATES OF JAMBALA	112
SGRIZAM	112
SHACKLED	112
SHADOW DANCER	112
SHADOW OF THE BEAST	113
SHADOW OF THE BEAST II	114
SHADOW SKIMMER	113
SHADOW WARRIORS	114
SHANGAI KARATE	113
SHERMAN M4	113
SHINOBI	108
SHOCKWAY RIDER	113
SHUFFLEPUCK CAFE	113
SIDE ARMS	109
SILENT SHADOW	109
SILKWORM	110
SIM CITY	116
SIR FRED	115
SKATEBALL	115
SKATEWARS	115
SKIDZ	110
SKULL & CROSSBONES	115
SKWEEK	117
SKY CHASE	117
SLAP FIGHT	117
SLAYER	120
SLEEPING GOD'S LIE	117
SLUG	115
SLY SPY SECRET AGENT	118

SLY SPY SECRET AGENT	120
SNOOPY	116
SOKOBAN	117
SOLAR COASTER	116
SOLOMON'S KEY	116
SONIC BOOM	118
SOPHELIE	116
SORCERORS APPRENTICE	120
SORCERY	119
SORCERY +	123
SPACE ACE	119
SPACE HARRIER	119
SPACE HARRIER II	120
SPACE QUEST IV	122
SPACE RACER	118
SPACE ROGUE	121
SPEEDBALL	123
SPEEDBALL II	120
SPELLFIRE THE SORCERER	121
SPHERICAL	121
SPIDERMAN	119
SPIKY HAROLD	120
SPINDIZZI	122
SPITFIRE	120
SPORT AID 88	118
SPY WHO LOVED ME	123
STAR BREAKER	125
STAR FLIGHT	122
STAR WARS	125
STARBLADE	124
STARDUST	124
STARGLIDER	124
STARGOOSE	116
STARQUAKE	127
STARRAY	124
STARWARS	124
STEEL	120
STORM TROOPER	125
STORMBALL	119
STORMLORD	125
STREET FIGHTER	125
STREET GANG FOOTBALL	127
STRIDER	127
STRIDER II	126
STRIP POKER	126
STRYFE	125
STRYX	125
STUN RUNNER	116
STUNTCAR RACER	126
STUNTCAR RACER	128
STYX	123
SUPER CARS	128
SUPER CARS II	123
SUPER GRIDRUNNER	125
SUPER HANG ON	123
SUPER HERO	125

SUPER HUEY	125
SUPER MONACO GP	128
SUPER OFF ROAD RACER	123
SUPER SKWEEK	129
SUPER SPRINT	129
SUPER STUNTMAN	129
SUPER TANK	128
SUPER WONDERBOY	129
SUPER WONDERBOY III	130
SUPERMAN	129
SUPERTRUX	131
SWITCHBLADE	131
SWITCHBLADE II	130
SWIV	131
SWORD AND THE ROSE	131
SWORD OF SODAN	131
SWORD SLAYER	131

T

TAKE TWO	133
TANGRAM	132
TANIUM	133
TARGET RENEGADE	133
TARGHAN	139
TEAM SUZUKI	138
TECHNOCOP	138
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	139
TELLER	133
TEMPEST	133
TENNIS CUP	133
TERMINATOR II	133
TERRA COGNITA	133
TEST DRIVE II	134
TETRIS	134
THEME PARK MYSTERY	134
THEXDER	134
THREE WEEKS IN PARADISE	137
THUNDER BLADE	134
THUNDER JAWS	135
THUNDERCATS	142
THUNDERSTRIKE	135
TIE BREAK	135
TIGER ROAD	136
TIME FIGHTER	135
TIME MACHINE	138
TIME OUT	135
TIME RACE	140
TIME SCANNER	135
TIMES OF LORE	135
TINTIN SUR LA LUNE	135
TITAN	138
TOKI	135
TOM & JERRY II	135
TOM & THE GHOST	136

TOMCAT	136
TOOBIN	136
TOP GUN	137
TORVAK THE WARRIOR	138
TOTAL ECLIPSE	136
TOTAL RECALL	137
TOYOTA CELICA GT RALLY	137
TOYOTTES	140
TRACK'N'FIELD	141
TRANSMUTER	136
TRANTOR	140
TREASURE ISLAND DIZZY	142
TURBO CHOPPER	139
TURBO ESPRIT	142
TURBO KING	141
TURBO OUTRUN	140
TURN-IT	138
TURRICAN	140
TURRICAN II	138
TUSKER	140
TV SPORT BASKETBALL	133
TV SPORT FOOTBALL	141
TWIN TURBO V8	133
TWINTRIS	140
TWINWORLD	141
TYPHOON	134

U

U.N. SQUADRON	144
ULTIMA IV	144
ULTIMA RATIO	144
ULTIMA V	144
ULTIMA VI	145
ULTRON	145
UNREAL	143

V

VAMPIRE	147
VAXINE	147
VENDETTA	147
VENOM WINGS	147
VENUS	149
VERMINATOR	146
VETTE	147
VICTORY ROAD	149
VIGILANTE	149
VINDICATORS	149
VIXEN	149
VIZ	147
VOODOO NIGHTMARE	146
VOYAGER	146
VOYAGEURS DU TEMPS	148

W

WALLY MEET THE GANG	151
WAR MACHINE	151
WARZONE	151
WEC LE MANS	151
WEST PHASER	151
WHO DARES WINS II	152
WHOPPER CHASE	151
WILD STREET	151
WILLY BEAMISH	154
WINCHESTER	151
WIND SURF WILLY	151
WING COMMANDER	150
WINGS OF DEATH	152
WINGS OF FURY	152
WINTER OLYMPIAD 88	151
WIZARD WILLY	153
WIZBALL	153
WONDERBOY	153
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	153
WORLD CLASS LEADERBOARD	153
WORLD CUP SOCCER ITALIA	152
WRATH OF THE DEMON	155

X

X-OUT	158
XENON	156
XENON II	157
XENOPHOBE	156
XEVIOUS	158
XYBOTS	157

Y

YIE AR KUNG FU	159
----------------	-----

Z

Z	160
Z-OUT	160
ZAK MAC KRACKEN	161
ZARATHRUSTA	162
ZAXXON	160
ZOMBI	162
ZONE TROOPER	160
ZONE WARRIOR	160
ZORRO	160
ZYNAPS	160

Edito

Welcome, willkommen, bienvenue à bord de ce second volume de la seconde édition de la Bible des Pokes. Pour ceux qui prennent en route, précisons : il existe déjà la Bible des Pokes n° 1 en deux volumes, ainsi que la Bible des Pokes n° 2 en trois volumes. Sauf que, comme vous allez le constater en feuilletant l'ouvrage délicat que vous tenez entre les mains, la Bible des Pokes n° 2 en trois volumes n'est en fait qu'en deux volumes. Autrement dit, le présent recueil aurait dû paraître en deux fois. Mais nous avons préféré réduire les pages pour vous en donner plus. Évidemment, toute médaille ayant son revers, c'est écrit en plus petit. Mais comme vous économisez 40 balles, vous pouvez vous payer une loupe. À condition bien sûr que vous trouviez une loupe à 40 balles. Si vous en trouvez une moins cher, vous pouvez utiliser la différence pour acheter ce que vous voulez, comme par exemple des petits bonbons ou alors des préservatifs, car sortez couvert, comme on dit.

Pour préciser vraiment jusqu'au bout, nous nous devons de signaler que les sus cités volumes précédents sont parfaitement disponibles, et que pour les acquérir il suffit de les commander à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, en joignant 40 francs par exemplaire. D'ailleurs, vous pouvez utiliser le bon de commande qui se trouve en page 163 pour le volume 1 de la série actuelle (dont cet exemplaire est la seconde incarnation), et il faudra écrire à la main sur un bout de papier si vous voulez commander les deux exemplaires de la première série, car on n'a pas prévu les cases.

Comme il faut bien être exact, nous devons signaler que le recueil que vous êtes en train de lire contient — tenez-vous bien — 1 200 000 caractères. Pour les plus branchés d'entre vous, ça fait 1,2 Mo de texte pur ; soit environ 1 centime par astuce, patch, poke, cheat, soluce...

De quoi vous tirer des situations épineuses dans lesquelles vous ont plongé ces saletés de jeux qui nous prennent tout notre temps, notre âme et nos forces vives, et qui sont si durs à terminer. Enfin, qui étaient, puisque grâce à cet ouvrage, vous pourrez tricher tout votre soûl. Et les jeux ne seront plus si durs. Ils seront même si faciles que vous n'aurez même plus envie de jouer. Mais, eh : vous n'aviez qu'à pas acheter ce canard, non mais ! Maintenant, prenez vos responsabilités ! Si vous gagnez, c'est pas notre faute !

DANBOSS

LA BIBLE DES POKES II • VOLUME 2, EST UN HORS SÉRIE À JOYSTICK N°40.

JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**.

SNC au capital de 100 000F., RCS PARIS en cours d'immatriculation.

Siège social: 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS • Tél: (1) 40 35 38 38 - Fax: (1) 40 35 16 47 •

Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMAN.

Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) •

Directeur de la publication: Christian LEVENEUR • **Directeur de la rédaction:** Marc ANDERSEN •

Rédacteur en Chef: Claude LUCAS • **Astuces:** DANBOSS • **Maquette:** DANBOSS •

Illustration de couverture: LINOS •

Ventes: EDIVENTE - Numéro vert: 05 38 40 10 • **Photogravure:** S.I.J. •

Distribution: TRANSPORTS PRESSE •

Imprimé par BRODARD •

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

Commission paritaire N°70725. Dépôt légal à parution.

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

LES EDEITEURS DE SECTEUR

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.

Pour les autres, ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDEITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de les taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC, qui est fourni avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et

chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ';

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings, il faut utiliser une disquette vierge et, dans ce cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc, suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du CLI ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde, vous

pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LE BLOCK EDITOR V 1.0

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme sidessous ("Block editor v1.0"). Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu originale, vous risqueriez de l'endommager. Désormais, il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

BLOCK EDITOR V1.0

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80,&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n$
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n$)
FOR i=1 TO n$
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n$
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces$
FOR disk=1 TO acces$
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet( ),d_octet( )
test=1
```

```
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!!!"
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>" "
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```


COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

LES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "AUTO" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC, qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.
 100

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier 'PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une copie de sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde, vous pourrez à nouveau faire une

sauvegarde de l'original et recommencer...

FICHER ÉDITEUR V1.X
et PISTE ÉDITEUR V1.0

Méthode d'utilisation des listings avec la mention 'Fichier Editeur V1.X' ou 'Piste Editeur V1.0'. Vous tapez l'un de ces listings "Une fois pour toutes". Vous le sauvegardez sur une disquette vierge sous le nom de: 'FICHIE10.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.0
'FICHIE11.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.1
'PISTE10.GFA' pour le Piste Éditeur V1.1

Ensuite, il vous faudra rajouter à la fin de ce listing les datas correspondants au jeu qui vous intéresse et qui porte une mention 'Fichier Éditeur V.1.X' ou Piste Éditeur. Ceci fait, vous sauvegardez à nouveau, sous le nom du jeu (sur une disquette autre que celle de votre jeu). Ensuite insérez l'original du jeu et faites 'RUN'. Suivez les instructions à l'écran.

LES ÉDITEURS DE SECTEUR

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint. Sortez la disquette, verrouillez-la en écriture, et rebootez dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

a) LA RUSE DU GRAND PAT- CHEUR

La ruse du grand patcheur : si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez l'ormater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et, une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et, si ça ne marche toujours pas, essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y

arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

b) ULTIMATE RIPPER

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes, c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

c) DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PR.G". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher, et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher la chaîne sur la disquette. Une fois trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifiez les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu "écriture". Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

d) MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon... BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

e) DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bête. Pour vous en servir, suivez le guide...

Chargez DISK DOCTOR, mettez la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE", Choisissez l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le

FICHIER EDETEUR V1.0

```
' FICHIER EDETEUR V1.0 (C)Joystick Juin 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ nboptions$,titre$,fichier$,longueur$
DIM joystick%((longueur$/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
FOR i=1 TO nboptions%
  READ modifs$,type$
  FOR c=1 TO modifs%
    READ adresse$,chaine1$,chaine2$
    IF LPEEK(tampon%+adresse$)=chaine1$
      LPOKE tampon%+adresse$,chaine2$
      texte$="Option <"+type$+"> installée"
    ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse$)=chaine2$
      LPOKE tampon%+adresse$,chaine1$
      texte$="Option <"+type$+"> désinstal-
lée"
    ENDIF
  NEXT c
  PRINT texte$
NEXT i
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur$
' Insérez les Datas après cette ligne
```

drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrez la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifiez les valeurs. Allez dans le menu "SECTOR" et choisissez l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

PISTE EDETEUR V1.1

```
' PISTE EDETEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1024/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face$,piste$,secteur$,offset$,chaine1$,chaine2$
  REPEAT
    r%=XBIO$(8,L:tampon%,L:0,0,secteur$,piste$,face$,1)
    UNTIL r%=0
    IF LPEEK(tampon%+offset$)=chaine1$
      LPOKE tampon%+offset$,chaine2$
      texte$="Option <"+type$+"> installée"
    ELSE IF LPEEK(tampon%+offset$)=chaine2$
      LPOKE tampon%+offset$,chaine1$
      texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
    ELSE
      PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIO$(9,L:tampon%,L:0,0,secteur$,piste$,face$,1)
    UNTIL r%=0
```

FICHIER EDETEUR V1.1

```
' FICHIER EDETEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur$/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse$,chaine1$,chaine2$
  IF LPEEK(tampon%+adresse$)=chaine1$
    LPOKE tampon%+adresse$,chaine2$
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse$)=chaine2$
    LPOKE tampon%+adresse$,chaine1$
    texte$="Option <"+type$+"> désinstal-
lée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur$
' Insérez les Datas après cette ligne
```


COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteur de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débogueur.

Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3

- * sous DOS, tapez PCTOOLS
- * quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
- * positionnez le curseur sur le fichier à éditer
- * tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
- * tapez e
- * entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
- * lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5

- * sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son

extension

- * faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
- * tapez RETURN, et faites les modifications voulues
- * faites 4 fois RETURN
- * lancez le jeu normalement

DEBUG

- * sous DOS, tapez DEBUG
- * quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
- * faites L
- * tapez scs:100 la_taille_du_fichier la_chaine_à_rechercher.

La chaîne à rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.

- * Tapez RETURN

Le programme vous donne une adresse.

Relevez là et faites

FL 'adresse_relevée
La_nouvelle_chaine.

La_nouvelle_chaine est une suite d'octets séparés par des blancs.

- * Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN

Tapez la taille du programme

RETURN et w.

- * tapez q RETURN pour sortir

- * lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable, qui, lorsqu'il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez une disquette vierge dans le lecteur, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:

Allumez votre ordinateur, tapez le listing. Une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :

- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.

- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM').

Pour utiliser l'un de nos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :

LOAD "NOM DU FICHIER"

Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :
RUN

UTILISATION DES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.

Exemple:

POKE 1234,56

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre '56' à l'adresse '1234' de la mémoire.

Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE.

(La MULTIFACE est une cartouche qui se connecte sur votre C64 et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKES.)

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:

Allumez votre ordinateur, tapez le listing, une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :

- ne dépassez pas 8 lettres dans le nom de votre fichier.
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM').

Il y a deux types de listings:

- Le **LOADER** : vous devrez le lancer à chaque fois que vous voudrez jouer avec des vies infinies, il s'occupera lui-même de charger votre disquette et d'activer les vies infinies.
- le **PATCHEUR** : ne marche que sur disquette. Lorsque vous le lancerez, il installera les vies infinies, directement sur votre disquette. Lorsque vous voudrez jouer au jeu avec les vies, il vous suffira de lancer votre jeu comme auparavant. Par contre, si vous ne voulez plus les vies infinies, il vous suffira de relancer le listing pour les désinstaller et de lancer votre jeu comme auparavant.

Pour utiliser l'un de vos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :

LOAD "NOM DU FICHIER"

Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :

RUN

Si un message d'erreur vous indique que votre disquette est verrouillée, c'est que vous avez à faire à un listing **PATCHEUR**. Il faut donc que vous déverrouillez votre disquette pour que les vies infinies soient installées ou désinstallées.

LES PATCHS

Un patch est une suite de chiffres et de lettres plus connue sous le nom de chaîne d'octets ou chaîne hexadécimale. Pour utiliser un patch, il faut posséder un éditeur de secteurs (un logiciel qui permet de lire le contenu des secteurs de votre disquette (le plus connu et sûrement **DISCOLOGY**)).

ATTENTION:

- Il est impossible d'utiliser un patch sur une cassette.

Vous ne devez en aucun cas utiliser un patch sur votre disquette originale. Vous devez d'abord en faire une copie de sauvegarde et l'utiliser sur la copie. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

DISCOLOGY étant le plus connu des éditeurs de secteurs, nous vous donnons toutes les manipulations à faire pour mener à bien votre opération!

- Lancez **DISCOLOGY** et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur II
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche

- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si **DISCO** affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si **DISCO** affiche : "Secteur trop grand réduit à &40000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

LES POKES

Un **POKE** est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.

Exemple:

POKE &12AB,&3C

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre hexadécimale '3C' à l'adresse hexadécimale '12AB'.

Pour utiliser un **POKE**, vous devez posséder une **MULTIFACE II**.

(La **MULTIFACE II** est une cartouche qui se connecte sur votre CPC et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des **POKEs**.)

Voici comment procéder :

(Attention de ne pas utiliser le pavé numérique pour taper les chiffres!)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la **MULTIFACE**
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &20000 et &40000, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &20000 et &40000, vous avez un **POKE** entre &00000 et &20000, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé!

Certains jeux récents détectent la **MULTIFACE** et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un **HACKER**, vous ne pouvez pas utiliser le **POKE** tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le **HACKER**
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

**CPC**

HEARTLAND

```
10 REM Invincibilite sur HEARTLAND version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 OPENOUT"EH":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT:MODE 0
40 LOAD"KIM",&2990:POKE &2ED6,0:POKE &4725,0
50 POKE &5039,0:POKE &3980,0:POKE &3981,0
60 POKE &3982,0:POKE &397B,0:POKE &397C,0
70 POKE &397D,0:CALL &2990
```

ST

HELLRAIDER

```
PISTE EDETEUR V1.1
' Energie infinie pour HELLRAIDER
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDETEUR V1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "NRJ inf.",0,8,3,&H1B6,&H42390000,&H60040000
DATA "NRJ inf.",0,10,3,&H16,&H9F566402,&H4E716402
DATA "NRJ inf.",0,11,7,&HC0,&H907C0030,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

HARD DRIVIN' II

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDIL.PRG', les octets 5320 6C0E 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6C0E 13FC FFFF.

Ou rendez-vous à l'offset \$28D6.

ST

FAST EDETEUR V1.0

```
' Temps infini pour HARD DRIVIN' II par Antonio SIMOES
DATA "HARD DRIVIN' II","A:\HARDIL.PRG"
DATA "Temps infini",&H28D6,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

Toujours avec une cartouche pour avoir le temps bloque chercher 81 09 81 09 64 18 10 bc 00 59 et mettre 4e 71 4e 71.

AMIGA**AMIGA**

HELLBENT

```
BLOCK EDITOR V1.0
' HELLBENT Trainer (c) Joystick 1990
DATA 6261,"Hellbent",1,"vaisseaux illimités "
sum:
DATA 6,0,0,4,4,e,e,12,9f,e3,21,11,13,0,0,7e,4,60,0,3,16,4e,f9,0,6,0,0,19e,2,8,0,7,96,0,0,1d2,2
DATA 8,0,7,96,0,0,23e,2,8,0,7,96,0,0,396,12,31,fc,4e,71,eb,c0,11,fc,0,4a,72,36,4e,f9,0,6,80,2
DATA 0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,*
```


H

3615 JOYSTICK

1) INTRODUCTION

L'histoire que je vous décris ci-après n'est qu'une solution valable pour finir le jeu: en effet, celui-ci peut être terminé par plusieurs chemins possibles, ce qui lui octroie une durée de vie accrue. Dans ce qui suit, les chiffres entre parenthèses sont les numéros des phrases valables dans les dialogues, celles qui vous permettront d'aller plus loin dans le jeu ou d'obtenir certains objets utiles.

2) HONG-KONG

Au tout début de l'histoire, ne vous attardez pas aux docks de Hong-Kong, prenez un pousse-pousse pour vous rendre dans la ville. Avant toute chose, n'oubliez pas de vous procurer le bout de papier qui vole dans la rue. Rentrez dans le bar et causez avec Ho, le barman (3, 3, -), ensuite (1, 2) a Goon et enfin (1, 3) a Chi. Faites un avion du bout de papier ramassé dans la rue et donnez-le à Chi.

Maintenant, le chinois vous suivra dans votre quête. Sortez du bar et rendez-vous chez Chun, l'herboriste. Parlez-lui en tant que Lucky mais comme cette femme a horreur des américains, Chi, le chinois devra lui parler. L'herboriste vous expliquera que pour lui permettre de faire des herbes de guérison, il lui faut des excréments d'une mouette, aux docks. Allez-y sans tar-

der, donnez la prune de Chi à l'oiseau et attendez que tombe l'excrément.

Ramassez-le et retournez chez l'herboriste et mettez l'excrément dans le pot, sur la table. Elle va vous parler (2.1), munissez-vous de son passeport et du plan et sortez. Reprenez le pousse-pousse et rendez-vous à l'aéroport. Là, Lucky devra parler à l'officier de l'immigration (2), vous voilà dans l'avion, Chi doit ramasser la corde et le grappin puis décoller.

3) CHENGDU

Tout d'abord atterrissez près de la rivière, sortez de l'avion et attendez que le paysan arrive près de vous, Chi se fera un plaisir de lui parler (2.2.2). Prenez et mettez les habits du chinois. Utilisez la corde sur la vache et allez tout de suite à la forteresse de Li Deng.

Écoutez les dires du paysan et avec Chi, marchez jusqu'à la grande porte, en utilisant la ruse de l'homme précédent, vous vous retrouverez dans l'enceinte assez rapidement. Changez-vous et revêtez-vous de la combinaison ninja. Allez dans la petite chaine à gauche et prenez les clés. Ensuite, entrez dans le palais par la porte principale, vous ne craignez rien, les ninjas étant invincibles. Écoutez attentivement la conversation, sortez et introduisez-vous discrètement dans la salle à manger (à gauche), prenez la bou-

teille de vin. Rendez-vous dans la cuisine, prenez les deux gros poullets rôtis et donnez le vin au gentil chien. Il va tomber ivre mort. Allez dans la chambre, ramassez le couteau, ouvrez la porte et faufilez-vous jusqu'au grand hall, où là, vous faites la connaissance de Kate qui est dans une bien mauvaise situation. Sortez de la pour vous rendre au mur ouest de l'enceinte. Utilisez la corde sur le grappin et lancez l'ensemble sur le mur. Vous voilà deux maintenant dans cette forteresse, rendez-vous devant le palais de Li Deng.

Attendez le moment propice pour vous faufilez dans la salle à manger. Renversez la lampe à huile, maintenant faites vite. Allez vite dans la cuisine, puis dans la chambre et enfin dans le grand hall. L'ennemi vite la porte avant que les gardes arrivent. Lucky doit alors se servir de son revolver pour tuer un des deux serpents qui menacent Kate. Mais malheureusement, elle se fait piquer par l'autre. Prenez la pauvre femme et transportez-la jusqu'au balcon, dans le fond de la pièce, prenez la petite cordelette rouge de la tenture et utilisez cette fois la corde sur le balcon. Pendant ce temps, Chi retient les soldats de la garde de Li Deng. Une fois en bas, courez vite vers le garage à tanks et introduisez-vous tous les trois dans un de ces gros chars.

Utilisez la clé dans la fente à gauche et tournez-la, ensuite appuyez sur "start".

Première séquence d'arcade: la simulation de tank.

Dans cette scène d'arcade, vous pouvez, si le cœur vous en dit la passer, mais comme elle est assez amusante, il vaut mieux ne pas rater ce petit divertissement. Il faut arriver sain et sauf à votre avion mais pour cela il faut abattre deux chars. Descendez la montagne en ralentissant dans les virages "en épingle à cheveux", détruisez le premier tank. Arrivé dans le fond, au carrefour, il faut prendre à gauche, continuez, laissez passer les vaches, avancez un peu et retournez-vous vite et attaquez le dernier char, retournez-vous et enfin continuez tout droit. Vous voici arrivé à votre avion. Vous vous envolerez aussitôt.

4) KATMANDOU

Arrivé plus ou moins à bon port, il vous faut absolument sauver Kate d'une mort horrible. Chi va vous parler (1, 3, 2). Il reste donc seul avec Kate pendant que Lucky va chercher de l'aide, bien qu'en râlant. Pendant ce temps, donnez les herbes à Kate, entrez dans l'avion et ramassez l'imperméable et la couverture de laine. Utilisez ceux-ci sur Kate.

ce village, il faut délivrer le village de ce tyran de Bojon. Rien de plus simple, allez chez lui.

Parlez-lui (3, 2, 1) et fou furieux, il va faire jeter Lucky en prison, heureusement que Chi n'était pas là. Maintenant, le voilà seul, il faut absolument délivrer votre ami, surtout n'allez pas chez Nalini.

En effet, celle-ci ne pense qu'à obtenir un rendez-vous avec le chinois. Mais rendez-vous plutôt chez Ama, la tante de Bojon. Cette femme, folle furieuse va aller délivrer Lucky.

Maintenant, il vaut mieux ne pas retourner chez ce sombre personnage, il aurait vite votre peau. Retournez chez Ama et discutez avec Kate, enfin guérie (3, 1), sortez et allez au bar, reparez à Sardar et donnez-lui votre revolver. Vous venez de provoquer une révolte. Les habitants, reconnaissants de ce que vous avez fait pour eux vont vous aider à réparer l'avion et à vous faire repartir pour Istanbul.

5) ISTANBUL

Dans cette partie, contrairement aux autres, vous dirigez Kate et Lucky et non plus Chi et Lucky.

Sortez de l'avion et parlez au mécanicien. Entrez dans la ville et enfin dans le centre ville. Allez dans l'autre rue, à droite et entrez dans le British Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au téléphone

ne avec E.A.Lomax, dites-lui (2, 3, 2). Ensuite, sortez, Lucky va se faire malchanceusement capturé par des gardes. Kate va donc se retrouver toute seule. Tout d'abord allez au magasin du coin (à gauche), vendez votre grosse broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui, (3, 2, 1, 2), achetez la soie à métaux. Sortez et allez de l'autre côté de la rue, là parlez à Mohmar, "l'armateur du coin" (1).

6) DANS LE TRAIN
VERS PARIS

Pendant le trajet, on vous demandera de vous inciter dans la peau du personnage que vous voulez, choisissez Kate (le numéro deux) et un dialogue avec Lucky va alors s'entamer (2, 1, 1). Alors que tout allait bien, cet imbécile de Tong arrive.

Troisième et dernière scène d'arcade: le beat-them-all:

Vous pouvez, comme dans le premier jeu, passez cette petite scène si vous échouez trop souvent. Il faut faire tomber Tong du train en le poussant vers la gauche.

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichet (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez là.

Conversez avec le marchand de chamcaux et chandez de la marotte achetée en un (3), ensuite allez dans le centre ville, puis vers le palais d'Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au téléphone

7) PARIS

Ici, rien à faire, sinon observer la très belle séquence finale.


```
BLOCK EDITOR V1.0
DATA 1742192,"HELTER SKELTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0084,0,00664200,0000110,0002,4e,71,81,01,0,00664200,00000014,0002,e5,bd,b3,2d
DATA 0084,0,00000048,00002,4e,71,81,01,0,00664400,00000014,0002,c5,9c,d3,0c,*
DATA 0084,0,00664200,00000000,0000,00,00,00,00,00000000,00000000,0000,00,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$351, offset \$1f0, les octets 4c 71 à la place de 81 01 et ne pas recal-

0 REM Vies infinies sur HELTER SKELTER DIK
0 REM (C) JOYSTICK 1991
0 LOAD "POUNDER 0:MEMORY 7629
0 CODE "HELVY",7630:FOR Y=0 TO 35:INK 1,0:HEAT
0 LOAD "HELVY",49152:POKE ED717,0:CALL 7630
0

ASTRÉDITEUR 1.0
 vies infimes pour HEITER SKELPER
 par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
 DATA "HEITER SKELPER" :A: AUTO:BS:PRG"
 DATA "vies infimes J1" :E43714,E4810131C0,E4E47131C0
 DATA "vies infimes J2" :E43754,E4810131C0,E4E47131C0
 DATA "vies infimes J3" :E43754,E4810131C0,E4E47131C0

Pour avoir des vies infinies rechercher trois fois les octets 3E FF CD Ø4 4A et les remplacer par 3E ØØ ØØ Ø4 4A.

Pour avoir des vies infinies :
POKE 8-42640

```
BLOCK EDITOR V1.0  
      * HERO QUEST MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991  
      * DATA 906992,*HERO QUEST*.1.*DO FRIC DU FRIC ENCORE!...*
```

```
DATA 2.0,6dc800,06d,04,4e,71,4e,71,92,46,5b,16,0,6dc900,0bc,04,4e,71,4e,71,92,46,6db,e,*
```

```

BLOCK EDITOR V1.0
, HEROES QUEST ; Joystick 1991 (modif a faire sur le disk sauvegarde)
DATA 6975,"HEROES QUEST",1,"foto surprise"
sum:
DATA 0001.0,001000.00000020,0002.0f,ff,00,00.*

```

Pour avoir le maximum de pièces d'or (9999), le maximum d'esprit (487), le maximum de force (246), ainsi que tous les trésors possibles...en deux mots la totale. Sauvegardez chaque personnage sur une fiche et prenez un éditeur de secteurs allez au block

\$11 et remplacez le contenu des offsets qui vont suivre par FA: 17, 37, 57, 77, 94, 0B7, 0D7, 0F7, 117, 137, 157, 177, 197, 1B7, 1D7, 1F7. refaites la même opération pour le block \$12. Maintenant vous avez de quoi

SON PERSONNAGE:

Prenez un guerrier de
préférence. Arrangez-
vous pour qu'il ait au
moins 1 point par para-
mètre, comme cela, il
pourra s'entraîner à
toutes les disciplines (les
paramètres qui ont zéro
ne peuvent être augmen-
tés).

1. Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " ", en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " " (Vous aurez alors 1).

Mettez-vous l aux dis-
plines qui ont zéro au
départ, et mettez le reste
à la magie de préférence.

SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a d'essentiel pour accomplir le jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste.)

Allez au magasin "DRY GOODS" et achetez deux

Allez ensuite au magasin de magie et achetez le

Sortez de la ville. Vous êtes équipés pour commencer l'aventure. Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Eranace et utilisez le sort "ouvrir".

Prenez le parchemin qui est dans le trou. Vous aurez un nouveau sort. Descendez et allez aux plantes cracheuses. Ramassez des cailloux par terre et lancez-les.

Après une quinzaine de caillou, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit où l'on ne peut pas en prendre, plus tard).

Repasser devant le champ d'Erana pour atteindre la caverne. Évitez l'ogre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourrissez-le avec une ration (Feed Bear).

Entraînez-vous à la discrétion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK(enter); WALK(enter), encore SNEAK, etc.... Faites ceci jusqu'à ce que votre discrétion atteigne les 200 (environ). Puis, toujours en mode discrétion,

entrez dans la caverne du Kobold. Prenez-lui sa clé (elle est autour de son cou mais on ne la voit pas). Retournez à l'ours et libérez-le avec la clé. (FREE BEAR).

Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode "cours"(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe.

une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fêtes qui vous demanderont de danser. Faites le pouce, elles, puis demandez-leur de la poudre féerique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la metrez dans une gourde. Allez à la cascade et pre-

Prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite, courez jusqu'au champ d'Erana, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour. Prenez de

neurs.
Après cela, allez au cha-
teau. Vous serez acclamé
et vous dormirez encore
une fois après un dîner
complet.

Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores!). Répondez oui à toutes ces questions. Donnez-lui le nœud et prenez la noise.

Allez aux Meeps et demandez-leur de la fournure verte, (pour les faire sortir de leur trou, il faut faire TALK MEIPS quand un d'eux sort sa tête.

Allez chez la fée benéfique et donnez-lui la fourrure verte, l'eau, la poussière féerique, les fleurs, les champignons et la noisette.

Sortez, puis réentrez.
Vous aurez alors la
portion de réflexion (DIS-
PEL)

Allez à l'Antwerp qui est le plus bas, près de la mer. Dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la paroi de rochers jusqu'à ce que vous trouviez une serrure. Utilisez le serrurier "ouwnin", puis poussez le rocher bloqué l'en-

tréc. Mettez-vous dans le
passage ouvert sans pour-
tant vous y enfoncer trop
(sans changer d'écran) et
tapez "HIDEN GOSEKE"
(on a passé quelques
parties importantes du
jeu, donc ceci n'est pas
logique, mais c'est bel et
bien ce qu'il faut taper)
puis entrez.

Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite arrêtez-vous devant le passage qu'

mène entre les tonneaux et la paille et enjamber la corde (STEP OVER ROPE). Vous changerez d'écran.

D'abord, fenez la porte
derrière vous, puis allez
vers la chaise qui se trou-
ve à droite de l'écran.
Tapez "MOVE CHAIR" et
elle bloquera la porte.
Approchez-vous du

chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA). Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profiterez pour vous placer devant la table,

... sous la corde. Dès que le
... dernier des trois se sera
... retourné et aura com-
... mencer à marcher, pre-
... nez la corde et admirez!

maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock!

Contraintement aux appareils
n'est pas de votre camp.
Lancez-lui le caillou
qu'il vous reste et il fuiera.
Entrez dans la première
porte à droite (si vous
tombez, tapez
STAND quand vous
dévalerez la passerelle).

Ensuite, tirez la chaîne et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte peinte dessus, et tapez **OPEN DOOR** deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez

sez la potion de
réflexion. Quand vous
aurez repris contrôle,
sortez par le rideau de
droite et admirez...**FIN!**


```

10 REM Temps infini et invincible sur HOSTAGES
30 REM Attention a bien inserer la bonne face !!!
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY 64K:MODE 1:POKE 48A4,5
60 FOR N=4000 TO 48A4:READ A$:A=VAL("E"+A$)
70 SUM=>SUM+A*POKE N:A=NEXT
80 IF SUM<13577 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA EXTOUTILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA EXTOUTILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C:PRINT
120 IF C=0 THEN FOR N=4004 TO 48A7:POKE N:0:NEXT
130 PRINT:INSEZ LA FACE E DEFROTEGE..."
140 CALL E8B06:CLS:CALL E8A02
150 PRINT:INSEZ LA FACE A DEFROTEGE..."
160 CALL E8B06:CLS:CALL E8A00:CPN

```

```

170 DATA 18,06,18,27,3C,2E,36,01,3E,66,32,A1,A0,CD
180 DATA 57,A0,3A,04,A0,32,12,53,32,2C,60,3A,05,A0
190 DATA 32,E5,58,32,4D,64,3E,4E,32,A1,A0,CD,57,A0
200 DATA C9,3E,66,32,A1,A0,CD,70,A0,3A,06,A0,32,A1
210 DATA 55,32,82,56,3A,07,A0,32,08,60,32,97,8E,3A
220 DATA 05,A0,32,B1,70,32,29,80,3E,4E,32,A1,A0,CD
230 DATA 70,A0,C9,08,01,16,0C,1E,00,21,00,50,DF,A1
240 DATA A0,0E,01,1E,1E,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,C9
250 DATA 0E,02,16,11,1E,00,21,00,50,DF,A1,A0,0E,02
260 DATA 16,02,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,0E,02,16,01
270 DATA 1E,00,21,00,70,DF,A1,A0,0E,02,16,1A,1E,00
280 DATA 21,00,80,DF,A1,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00

```

Version 128K :

Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &2412,0.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &29F5,0.

Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie, faites POKE &45A1,0 (pendant la vue du plan général).

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &210B,0 lorsque vous êtes à l'intérieur de l'ambassade.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &11B1,0 à tout moment.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &212C,0.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &254D,0.

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &1C97,0.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &1129,0.

Version 128K :

Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 0A 04 E6 3F 3C par 2A 04 E6 3F 00, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &0312 où vous remplacez le 3C par un 00.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A AF 07 2B 22 par 2A AF 07 00 22, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &08E5 où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 36 00 79 D6 03 par 00 00 79 D6 03, ou allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &05A1 où vous remplacez le 36 par un 00. Puis remplacez les octets 36 00 79 CD 65 par 00 00 79 CD 65, ou bien allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &06B2 où vous remplacez le 36 par un 00.

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, remplacez les octets 20 06 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 2 secteur 02 à l'adresse &060B, où vous remplacez le 01 par un 00.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 41 05 2B 22 par 2A 41 05 00 22, ou bien allez en piste 1 secteur 02 à l'adresse &00B1 où vous remplacez le 2B par un 00.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 9A 03 E6 3F 3C par 9A 03 E6 3F 00, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &002C où vous remplacez le 3C par un 00.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A C5 06 2B 22 par 2A C5 06 00 22, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &044D où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour être invincible dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 20 00 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0B97.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 05 05 2B 22 par 2A 05 05 00 22, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0029 où vous remplacez le 2B par un 00.

```

10 REM Fuel infini sur HOT ROD version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 REM WARNING : LISTING ASSEZ LONG...
40 MEMORY 64K:MODE 1:POKE 48A4,5
50 FOR N=4000 TO 48A4:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 E=E+1:IF E<14 THEN GOTO 90
70 IF E=0 THEN PRINT"ERREUR LOGNE":L=END
80 S=S+E*0:HN=1:L=L+1:GOTO 100
90 S=S+A*255*(S+A*255):POKE N,A
100 NEXT:PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL..."

```

```

110 CALL E8B06:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ A
120 INK N:A=NEXT:MODE 0:LOAD"1",47008:CALL E8A7F
130 DATA 06,76,AF,ED,77,00,DD,2E,18,7F,D1,56
140 DATA 08,7E,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,7D,3D
150 DATA 08,7E,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,7D,3D
160 DATA C8,06,7F,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,1E
170 DATA 10,ED,79,79,2F,AF,D9,7D,3C,E6,0F,6F,6F,5F
180 DATA 20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,74,C8,69
190 DATA 06,7F,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,65
200 DATA 07,79,2F,AF,D9,7D,3C,E6,0F,6F,6F,5F,66
210 DATA 06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,AF,D9,7D,3C,E6,0F,6F,6F,5F
220 DATA A4,B5,06,F5,ED,78,B6,80,4F,C9,A4,30,07
230 DATA FA,21,15,04,10,7E,2E,7C,E5,20,F9,3E,0A,05
240 DATA CD,00,A4,30,E6,C4,3E,1C,CD,00,A4,30,FE
250 DATA E1,38,DA,BC,3E,26,C4,3E,1C,CD,00,A4,30,FE
260 DATA 30,13,3E,DA,BC,3E,26,C4,3E,1C,CD,00,A4,30,FE
270 DATA 00,26,C4,3E,1C,CD,00,A4,30,FE,3B,D7,BC,3A
280 DATA 30,1D,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,00,A4,30,FE
290 DATA AD,3E,1C,CD,00,A4,30,FE,3B,D7,BC,3A,0E,99
300 DATA FE,3C,30,CF,FD,23,7D,7E,F5,20,C9,18,31
310 DATA C5,3E,0B,26,08,3E,08,18,02,3E,09,96
320 DATA CD,8E,A4,D0,3B,0E,CD,8E,A4,D0,3B,0E,96,BC
330 DATA CB,15,26,00,D2,93,A5,3E,1D,ED,2E,A4,B2
340 DATA 00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,BC
350 DATA 18,17,3E,23,AD,C6,76,DD,77,00,DD,23,1E,BC
360 DATA 26,A1,2E,01,2B,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,94
370 DATA E6,A4,D0,3E,0E,CD,E6,A4,D0,3E,0E,CE,57
380 DATA 15,26,A1,D2,03,AS,08,AD,08,7A,E3,20,CE,0A
390 DATA C3,AA,A4,3E,23,AD,C6,76,DD,77,00,DD,23,E5
400 DATA 1E,2E,02,3B,04,26,B3,CD,70,A6,FD,7E,99

```

```

10 REM Fuel infini sur HOT ROD version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 64K:MODE 1:POKE 48A4,6:POKE E8E6,1
40 FOR N=4500 TO 4A56:READ A$:A=VAL("E"+A$)
50 SUM=>SUM+A*POKE N:A=NEXT:POKE E8B7F,4FF
60 IF SUM<9331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-30) "L:POKE 4A55,L
80 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL..."CALL E8B06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL E8500
100 DATA 0E,07,CD,0F,89,21,00,CD,34,5D,01,00,40,ED
110 DATA 80,CD,03,E9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 01,16,03,D5,CD,5C,A5,D1,01,00,18,09,14,7A
130 DATA FE,09,70,F1,21,3E,A5,11,00,01,01,40,00,D5
140 DATA ED,B0,C9,F3,21,00,7E,11,00,01,01,10,6D,ED
150 DATA 88,AF,32,2E,48,32,2C,48,32,2D,48,32,36,48
160 DATA 3E,01,32,2E,39,C3,00,39,1E,00,0E,C1,E5,CD
170 DATA 66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Au niveau 4, quand la chaîne est montée presque au plus haut, appuyez sur "P", vous verrez "PAUSE", alors appuyez sur "Fey" et les deux chaînes redescendent.

PC

```

410 DATA 04,B7,28,5A,59,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,74
420 DATA 00,FD,46,01,00,00,0D,09,4D,3E,01,E7
430 DATA 2E,02,26,B3,CD,70,A6,DD,3E,7F,DD,28,03,66
440 DATA 32,FE,6A,2E,02,3E,08,26,B3,CD,70,A6,DD,0C,CF
450 DATA 7E,02,FD,56,03,69,01,00,00,FD,09,4D,79
460 DATA 7B,E2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,5E
470 DATA A4,ED,53,F1,A5,11,08,A5,05,ED,52,AF,7F5
480 DATA C3,EA,A4,3E,06,00,00,18,86,3E,CD,CD,86,66
490 DATA A4,3E,1C,CD,86,A4,30,3B,DD,BC,CD,15,26,7A
500 DATA E3,DD,6E,A6,C9,06,A5,21,00,80,FF,86
510 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,56,80,A9,58
520 DATA 28,50,1C,79,2F,86,0F,4F,15,C2,A6,73,78
530 DATA 23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,96,32,C5,BA
540 DATA 1A,06,80,4F,09,13,C1,10,7E,25,21,00,00,5E
550 DATA 11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,AA
560 DATA 10,FE,C1,7C,E7,20,13,AF,ED,42,01,32,00,3E
570 DATA A7,ED,42,08,03,01,CD,FF,A7,ED,42,00,3C,6D
580 DATA 32,80,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,00,18,2A,10
590 DATA 22,9E,A4,21,00,80,83,AF,2C,00,80,8F,07
600 DATA 05,00,80,40,00,00,00,00,00,02,FF,80,10
610 DATA 80,40,FF,37,80,00,00,13,00,80,16,ED,03,62
620 DATA 00,80,00,00,00,00,16,00,DD,21,00,0F,A4
630 DATA 11,B9,00,CD,84,A5,01,E8,FE,ED,49,3A,00,20
640 DATA 00,FE,F3,CA,39,F3,DD,21,00,AC,21,00,CD,DD
650 DATA 86,C7,11,00,08,C5,19,30,04,01,50,C9,15
660 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,DD,36,03,23
670 DATA DD,36,04,80,DD,23,DD,36,02,4F,DD,23,9C
680 DATA DD,23,C1,10,D9,DD,85,D1,21,F5,A6,01,2D,2E
690 DATA 00,DD,21,87,AF,11,00,EE,01,29,00,DD,98
700 DATA 80,C3,80,EE,31,F8,DD,21,00,CD,11,4F,DD
710 DATA DD,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,06,A5,AF,32,30,FF
720 DATA 22,32,31,22,32,32,32,32,32,32,32,32,2F
730 DATA 2E,10,C3,13,8F,21,EE,AF,11,E3,AF,01,2D,2F
740 DATA 00,DD,80,F3,C3,24,AF,00,0F,21,00,80,DD,D2
750 DATA 10,2C,00,80,EE,A5,01,00,80,F3,A5,03,00,3F
760 DATA 80,00,10,FF,2F,80,00,40,FF,3C,80,00,FF,FC
770 DATA 73,00,80,00,0F,0B,80,00,00,00,00,00,8E
780 DATA 06,03,13,01,20,15,09,18,10,16,11,02,04,00

```

Pour avoir du fuel

Pour choisir votre level de départ, faites:

POKE &4B2B,0
POKE &4B2C,0
POKE &4B2D,0
POKE &4B30,0

CPC

HACKER II

Voici quelques codes :

C64

0087 TITLE DEMO COVER

PAM WHITE50 WHITE 6 BLUE 1 WAMI

DAME GOMES 07041776 RED 7

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez block 28 à l'offset \$18e et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0
E.K.M. Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 14934,"E.K.M.",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,003800,0000018e,0001,60,66,*

PAST EDITOR V1.0
Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
par Antonio SIMONS - Compilation Power Pack
à taper en GFA 3.XX
DATA "HUMAN KILLING MACHINE", "A: \AUTOM\GAME.PRG"
DATA "Vies", "EHZAC, EHZAC, EHZAC, EHZAC, EHZAC, EHZAC"
DATA "Vie inf.", "EH45A, EH45A, EH45A, EH45A, EH45A, EH45A"
DATA "Vie" = 1 vie", "EH2DE, EH2DE, EH2DE, EH2DE, EH2DE, EH2DE"
DATA "Vie" = 1 vie", "EH45A, EH45A, EH45A, EH45A, EH45A, EH45A"
DATA "FIN"

ST

Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A: \AUTOM\GAME.PRG", les octets 0479 0001 et remplacez-les par 0479 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$2AC.

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0668 0001 et remplacez-les par 0668 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$45A.

Pour avoir des vies infinies avec le tank, faites:
POKE &4E15, 0
POKE &4E6C, 0

Pour avoir des vies infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4A7C, 0
POKE &4AE6, &C9

Pour avoir des vies infinies avec le FAV, faites:
POKE &4B2, 0

Pour avoir des munitions infinies avec le tank, faites:
POKE &4E11, 0
POKE &4E6C, 0

Pour avoir des munitions infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4A7C, &C9
POKE &4AE6, &C9

Pour avoir des munitions infinies avec le FAV, faites:
POKE &4B2, &C9

CPC

Vies infinies pour HUMAN KILLING MACHINE
à taper en GFA 3.0
par les DANBIOSS
PRINT "Inserez la disquette de E.K.M."
PRINT "Et pressez une touche"
-INP(1)
DIM A\$(EH200)
M=VARPTR(A\$(0))
A\$=189
ADR=M+4BAC
VAR2=EH4790001
VAR3=EH4790000
REPEAT
R=BIOS(4,0,1,M,1,0)
UNTIL R=0
IF LPEEK(ADR) < VAR1
LPOKE ADR, VAR2
R=BIOS(4,1,1,M,1,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(ADR) < VAR2
LPOKE ADR, VAR1
R=BIOS(4,1,1,M,1,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de E.K.M."
END
ENDIF

ST

Pour que l'ennemi ne possède qu'une seule vie, recherchez les octets 0479 0001 et remplacez-les par 0479 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$2DE.

Pour que l'ennemi ne puisse plus récupérer d'énergie, recherchez les octets 0668 0001 et remplacez-les par 0668 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$46A.

HEAVY METAL

Pour avoir du fuel infini avec le tank, faites:
POKE &497D, &C9

Pour avoir du fuel infini avec l'ADAT, faites:
POKE &4844, &C9

Pour avoir du fuel infini avec le FAV, faites:
POKE &4853, &C9

CPC

Pour tout avoir à 255, modifier le 1er et le 3ème octet trouvé par FF.
Adresse mémoire: 9DCB pour le pistolet.

" 9DEB pour le bazooka.
" 9E0B pour les grenades.
" 9E2B pour les mines.
" 9E4B pour les mines à retardement.
" 9E6B pour les missiles SAM.
" 9E8B pour les missiles ASM (ne modifier que le 1er octet).
" 9EAB pour les 80 mm (ne modifier que le 1er octet).
" 9ECB pour les bandes 100 LBS (ne modifier que le 1er octet).
" 9F0B pour la montre.
" 9F2B pour les satellites.
" 9F4B pour le livre.
" 9F6B pour la carte.
" 9F8B pour croix rouge.
" 9FAB pour fuel.
" 9FCB pour les boules éclairantes.
" 9FEB pour le radar.
" A0EB pour le parachute.
" A0CB pour la combinaison.
" A04B pour l'argent.
" A06B pour le food.

HUNTER

" A08B pour la disquette.
" A0AB pour la scie.
" A0CB pour la bouteille.
" A1EB pour la feuille.
" A10B pour la clef.
" A12B pour le document.
" A14B pour l'irradiation.
" A16B pour le bonhomme.

AMIGA

Pour avoir toutes les armes infinies, cherchez 53 6C 00 32 6C 00 et remplacez par 4A 6C 00 32 6C 00. Pour que l'énergie ne descende pas quand on nage, cherchez 53 6D 01 AE 6A 0C et remplacez par 4A 6D 01 AE 6A 0C.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$C7 à l'offset \$B0 mettez 30 3c 00 20 à la place de d0 6d 02 2a

BLOCK EDITOR V1.0
HUNTER trainer
DATA 102570,"HUNTER",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,10e00,b0,84,30,3c,00,20,d0,6d,02,2a,*

AMIGA

vous rendre à la prison au X135-Y238. Détruisez-la et entrez dans le bunker. Tuez le général et prenez sa tête. Retour au quartier général. Pour la mission et l'ac-tion, vous n'aurez qu'à suivre les instructions données au cours du jeu.

ST

10 REM Vies, munitions et fuel infini
20 REM Dans les 3 parties
30 REM Sur HEAVY METAL version Disk
40 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY \$A500:FOR P=\$A541 TO \$A612
60 READ A\$;A\$VAL("E",A\$)
70 POKE A\$;A\$VAL("E",A\$)
80 IF C<0:GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
100 POKE \$A8A4,6:POKE \$B861,1:POKE \$B878,\$FF
110 MODR 1
120 PRINT"Inserez l'original de HEAVY METAL..."
130 CALL \$B818:FOR I=0 TO 3:INK 1,0:PRINT:CALL \$A587
140 DATA 11,F7,48,21,BA,06,DD,21,00,01,D5,E5,0E,74

CPC

150 DATA 7E,A9,A3,77,23,1E,7A,E3,20,7E,E1,D1,0E,2F
160 DATA 3E,C1,17,00,06,01,7E,E9,20,0E,23,1B,7E,E7
170 DATA 79,28,04,4E,23,1E,7E,DD,77,00,DD,23,16,79
180 DATA 23,1B,7A,E3,20,E2,C9,AF,5F,0E,01,C3,66,C6
190 DATA 0E,07,CD,0F,E9,21,00,C0,E5,01,01,00,49,DD
200 DATA B0,CD,03,9F,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
210 DATA 10,16,03,E5,05,CD,00,AS,DL,E1,01,00,10,09
220 DATA 14,7A,FE,07,20,EP,21,08,11,BA,06,01,00
230 DATA 49,ED,B0,CD,41,AS,21,40,00,22,06,0F,E5,21
240 DATA D8,AS,D1,01,3C,00,ED,B0,C3,2C,49,CD,C1,14
250 DATA 3A,13,0F,02,28,24,7E,01,28,10,AF,32,E5
260 DATA 4D,32,41,4E,32,6C,4E,3E,C9,32,7D,49,C9,AF
270 DATA 32,87,40,32,3C,4A,32,6A,32,44,48
280 DATA C9,AF,32,E2,45,32,53,48,3E,C9,32,AE,42,C9

Tout d'abord voici un petit résumé de ce super-be jeu, voici les faits. Le capitaine James Hook a kidnappé vos enfants, vous, Peter Pan, devez les retrouver.

Au début du jeu, vous êtes sur la place pirate où commence l'histoire. Vous devez vous rendre en premier lieu à la digue shopping. Lorsque vous arrivez, vous cherchez une corde qui se trouve sur le ponton à droite. Dès que vous la voyez, allez la prendre, elle vous servira plus tard. Ensuite rentrez dans le magasin d'appâts et d'équipement de pêche, là, vous devez prendre la chope qui se trouve sur la table du fond à côté du pêcheur de ce lieu magique. Vous allez au bar des épées croisées, là, vous prenez la chope qui se trouve sur la table à droite en entrant, puis vous prenez la seconde sur la table où il y a le pêcheur à moitié bourré. Je récapitule les objets que vous devez avoir : 3 chopes et une corde. De là, vous vous dirigez vers la place pirate et vous allez directement sans boire un coup, derrière la place où vous prendrez le piquet pour décrocher le linge qui est à gauche lorsque vous arrivez, et vous prendrez, par la même occasion, l'ancre qui est tout à fait à gauche de la jetée. Je récapitule les objets que vous devez avoir : trois chopes, une corde, une ancre et un piquet à décrocher le linge. Là, vous allez utiliser la corde et l'ancre pour faire, je vous le donne en mille, et oui, vous avez raison, un somptueux grappin qui va vous servir dans quelques instants. Vous allez retourner au magasin de pêche et vous allez monter au premier étage; vous êtes dans sur une terrasse dont on se demande comment elle tient, vous allez utiliser le magnifique grappin que vous avez confectionné de vos propres mimines, sur l'horloge, et cela par trois fois et je dis bien par trois fois, c'est pour attraper le chapeau du marin qui n'arrête pas de naviguer sur la place (c'est drôle pour un marin, non!). Si vous le ratez, il ne vous restera plus qu'à recommencer la manœuvre, jusqu'à ce que vous y arrivez. Quand vous l'aurez, vous aurez en votre possession un tiers de votre déguisement de marin. Si vous êtes de l'autre côté quand vous aurez attrapé le chapeau, frappez à la porte et utilisez en cinquième vitesse le grappin sur l'horloge. De là, vous vous retrouverez sur la terrasse du magasin que vous descendrez, toujours en

cinquième vitesse, pour aller derrière la place pirate prendre la veste bleue qui se trouve sur la corde à linge. Pour cela vous devrez utiliser le piquet pour la décrocher, et voilà, il ne vous reste plus que le pantalon à trouver. Si vous regardez bien dans la veste bleue, vous trouverez une pièce d'or. Ensuite vous vous déplacerez allées des agresseurs et vous irez chez le Dr. Chop à qui vous demanderez ceci: "Comment gagner de l'argent" quand il vous aura répondu vous lui répliquerez: "Et voilà". Vous ferez cette opération deux fois de suite et il vous donnera deux pièces d'or. Je récapitule les objets que vous devez avoir: trois chopes, trois pièces d'or, une veste bleue, un chapeau, un grappin et un piquet. Ah, j'allais oublier que vous devez prendre le store jaune sur la fenêtre. Puis vous vous dirigerez au bar Roger le jovial à qui vous donnerez vos trois chopes et par la même occasion, vos trois pièces d'or. En échange il vous donnera trois chopes pleines d'hydromel que vous donnerez au marin au bérêt bleu. Après lui avoir remis la troisième chope, il s'écroulera sur la table et vous lui prendrez son futsal (pantalon pour les nazes qui n'auraient pas compris) et le voilà en caleçon notre marin. Il ne vous reste plus qu'à vous changer dans un lieu où il n'y a personne pour vous voir. Donc, allez derrière la place pirate une nouvelle fois et utilisez le store pris chez le Dr. Chop tout à l'heure. Et vous voilà en un superbe marin. Vous retournerez à l'allée des agresseurs et vous dirigerez vers la digue de la pleine forme (c'est à droite). Vous irez sur le bateau de Hook; lorsque vous serez sur le bateau, vous irez à droite près de la grille et vous prendrez un pot. A ce moment vous aurez récupéré neuf pièces d'or. Après les avoir récupérés, vous vous dirigerez vers la place pirate; quand vous y serez, vous irez à droite, chez le tailleur pirate, lui demanderez s'il a des aimants et lui direz: "Et voilà" et de là, vous retournerez allées des agresseurs. Vous irez vers Good beach. Sur la plage vous trouverez un "x" et sur cette lettre vous utiliserez l'aimant. Il en sortira un réveil qui fait tic-tac, tic-tac et vous retournerez sur le bateau de Hook. Cette fois, vous irez tout à fait à gauche vers le capitaine Hook. Attendez la fin de la scène et vous voilà dans l'eau. Vous utiliserez le piquet sur le fil de la poulie et vous irez sur le coquillage. Vous le regardez et vous trouverez un

coquillage qui vous servira plus tard; ensuite vous actionnez le coquillage qui montera à la surface. Vous voilà dans la forêt imaginaire.

La forêt imaginaire:

Allez à droite, puis allez au fond (dans l'orée), puis à droite, au fond (dans l'orée), puis à gauche, au fond (dans l'orée près des rochers), puis deux fois à droite pour vous trouver devant un gros et grand arbre que vous actionnez pour vous retrouver prisonnier. Clochette vous parlera, vous libérera et vous rentrerez dans l'arbre. Vous voilà dans la cachette des enfants perdus plus exactement dans le coin repas. Allez vers l'atelier des garçons perdus c'est l'escalier à gauche puis allez vers la salle de sport pour vous dérouiller un peu, actionnez le vélo puis les altères. Vous irez, après ses terribles efforts, aux quatre saisons, où vous prendrez la branche morte (la grise), puis la grande fleur; vous irez devant la poule, actionnez le coquillage et tout de suite après, vous prendrez les oeufs que vous donnerez au petit garçon qui se trouve dans l'atelier des garçons perdus. Il vous donnera à son tour un morceau d'élastique pour réparer le lance-pierres. Ensuite, vous irez chez le vengeur où vous trouverez un filet qu'il faudra examiner pour trouver un morceau de ficelle dont vous vous servirez plus tard. Quand vous aurez fait tout ça. Retournez au coin repas pour vous diriger au lance-pierres que vous réparerez avec le morceau d'élastique; et voilà un lance pierre tout neuf. De là, vous irez sur le flanc de la falaise. Vous vous actionnez pour sauter de la falaise; quand vous serez retombé, allez voir le petit garçon à côté de vous et demandez-lui ce qu'il en pense. Retournez faire un saut dans le vide et redemandez-lui à nouveau ce qu'il en pense. Retournez faire un saut pour la troisième fois et demandez-lui encore ce qu'il en pense. Il vous dira que vous pouvez essayer le lance-pierres, vous actionnez le lance-pierres, vous faites un saut superbe et vous demandez les pensées heureuses au gamin. Il vous donnera des "Tool's marbles". De là vous irez au coin repas puis vers la mare ronde, là-bas, il y a une branche qui dépasse. Vous la prenez, vous l'actionnez avec le morceau de ficelle précédem-

ment acquis et voilà un superbe et magnifique arc. Vous avez retrouvé la fée clochette et vous lui donnerez la fleur précédemment coupée; elle vous donnera en échange un dé à coudre et un baiser. De là vous allez retourner à l'atelier des garçons perdus. et vous utiliserez l'arc sur la flûte de pan, la vôtre, bam!, la flûte tombe et vous la prenez bien sûr! Excusez-moi j'ai oublié de vous faire prendre la flèche qui se trouve sur l'atelier avant de tirer, puis retournez à la mare ronde. Soit vous attendez, soit vous parlez à l'arbre. Je ne me souviens plus très bien et vous voilà sur l'île d'en face.

Dans l'arbre:

Vous devez parler à clochette puis examiner tous les objets qu'il y a dans la grotte. Ceci fait, parlez à clochette et sortez vos mouchoirs, c'est émouvant car Peter retrouve la mémoire et se souvient de sa famille. Ainsi, vous devenez Peter Pan. Prenez le temps d'admirer la scène.

Sur le bateau de Hook:

Une fois dessus il va falloir trouver les bonnes phrases pour espérer voir la fin.

1ère phrase :

"Rends moi mes enfants morte".

2ème phrase :

"Je croyais que tu étais beaucoup plus costaud".

3ème phrase :

"Peter le vengeur".

4ème phrase :

"Bonne forme, James".

5ème phrase :

"TicTac TicTac..."

La dernière phrase est :

"Tu as enlevé mes enfants, tu as tué Funt..."

Regardez la scène. Vous voilà sur la scène. Vous voilà sur la planche, et dites :

"Lève ton épée..."

"Peter Pan le glandeur"

Et voilà, cette aventure se termine.

HYDRA

Pour avoir du fuel infini, cherchez les octets 30 39 00 04 16 B8 32 39 et remplacez les par 30 39 par 4E 75. Pour avoir de l'argent infini, remplacez 81 09 81 09 81 09 81 09 par 60 08 81 09 81 09 81 09.

Pour les boosters illimités mettre block \$a8 offset 22 les octets 30 39 00 04 18 62 53 40 à la place de 30 39 00 04 18 62 4e 71.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0

```
' HYDRA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 86391,"HYDRA",1,"Booster for ever"
sum:
DATA 0001,0,0015000,022,0002,4e,71,53,40,*
```

```
10 REM bidouille pour HYDRA
20 REM choix du level,boost infinis et 1 million $
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A03B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4549 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "QUEL LEVEL (1-9) ? ",L
80 IF L<1 OR L>9 THEN RUN
90 PRINT"si vous avez choisi les niveaux 6,7,8,9"
100 PRINT"vous DEVREZ TOURNER LE DISK quand vous"
110 PRINT"verrez a 1'écran la DEUXIEME page ."
120 PRINT"(Tengen present TEAM HYDRA ... )":PRINT
130 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
140 CALL &BB06:L=L-1:POKE &A023,L:CALL &A000
150 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,21,00,01,11,00
160 DATA 1D,01,88,4E,DF,39,A0,79,0C,FE,8A,38,03,0E
170 DATA 81,14,24,24,10,F0,3E,08,32,23,88,AF,32,66
180 DATA 01,32,67,01,32,01,0D,3E,01,32,89,3D,C3,00
190 DATA 01,3C,C0,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

ST

FAST EDETEUR V1.0

```
' Crédits infinis pour HYDRA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDETEUR V 1.0
DATA "HYDRA"
DATA "Crédits",0,16,2,&H12A,&H41FACF49,&H600CCF49
DATA "FIN"
```

Pour avoir des boosts infinis, allez à la face A, piste 30, secteur 84, adresse 001, remplacez le 3D par 00.

Pour avoir 1 million de dollars, allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 066 et remplacez le ED par 00. Puis Allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 067 et remplacez-le B0 par 00. Puis allez à la piste 32, secteur 88, adresse 089 et remplacez-le 00 par 01.

Pour choisir votre mission, allez à la face A, piste 36, secteur 85, adresse 123 et remplacez le 00 par le numéro de votre mission (de 0 à 8)

Pour avoir des boosts infinis :
POKE &D01,0

Pour avoir 1 million de dollars :
POKE &166,0
POKE &167,0
POKE &3D89,1

CPC

CPC HYPER SPORTS

```
10 REM toujours qualifie a HYPER SPORTS
20 REM version disk - compil micro club 20
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&120 TO &16A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5444 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &141
100 DATA 21,18,01,22,7D,37,22,99,37,22,1F,38,22,9C
110 DATA 38,C3,C0,03,21,18,01,22,DF,30,22,6B,31,22
120 DATA D3,31,C3,00,04,21,61,01,06,09,CD,77,BC,21
130 DATA 00,02,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,20,01,22,EF,02
140 DATA 21,32,01,22,4F,03,C3,00,02,48,59,50,45,52
150 DATA 2E,53,42,46,00
```

Compil MICRO CLUB 20

Pour être toujours qualifié aux 3 premières épreuves:
POKE &377D,&18:POKE &377E,1:POKE &3799,&18
POKE &379A,1:POKE &381F,&18:POKE &3820,1
POKE &389C,&18:POKE &389D,1

HYDERDOME

BLOCKEDITOR V1.0

```
' HYPERDOME Trainer
' par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 217218,"HYPERDOME",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,0034A00,000001b8,0008
DATA 4E,71,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 04,79,00,01,00,02,a5,a0,*
```

AMIGA

**CPC**

ITALIAN SUPERCAR

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,0

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,0

CPC

ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, et le choix du niveau de départ, faites : POKE &8F04,&18:POKE &8F05,0
POKE &8F0F,&20:POKE &8F10,&32:POKE &8F11,&22
POKE &8F12,&4:POKE &8F13,&8F

ITALY 90

Quand vous êtes en difficulté dans un match, vous pouvez appuyer sur 'f6' et vous aurez automatiquement les séances de tir au but.

CPC

Une fois que les équipes sont placées, si le coup d'envoi est donné par l'adversaire, il y a de grandes chances pour qu'il le rate! Récupérez les ballons, partez à l'attaque, et, grâce à l'effet de surprise, et un peu de technique, vous marquerez un but. (cette ruse marche avec presque toutes les équipes).

PC

Vous pouvez aussi attaquer sur l'aile de votre choix, slalomez entre les défenseurs, attirez le goal, vers vous, centrez (si l'portier l'arrête pas) sur un de vos potes placé devant le but, tirez, et c'est le but!

CPC

ICE TEMPLE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 18 3D 32 3E 05 par 18 00 32 3E 05

Pour avoir des vies infinies, faites :POKE &1860,0

IMPOSSAMOLE

SPC

CPG

ଅଧ୍ୟାୟ

Pour avoir des vics infinies pour le joueur 1, recherchez les octets 5379 0000 A114 6B00 et remplacez-les par 4A79 0000 A114 6B00. Ou rendez-vous à l'offset 58A86.

ИНОТЕР

POKE 38054,201
SYS 36443

57

Pour marquer un but facilement dans ce jeu, il vous faut, une fois entré dans la surface de réparation adverse, aller tout à droite, contourner le gardien et entrer dans les buts balle au pied.

$$= 0 + \lambda S)$$

PC

PC

AMIGA

5

CDFF1006F70
973F931001EB0
E011F730178C1
143ED21000E10
B57F943000EB0
C250F63010AC1

**Voici les codes des différents levels : USER GATE
FALL EDGE DOOR CROW BOOK AMEN.**

SER GATE
EN.

```

DATA 6047, "Impossible", 1, "l'energie illimitée"
SUB:
DATA 2, 0, 0, 4, 4, a2, bd, 4b, f32, 59, a3, 88, 0, 0, 66, 38
DATA fc, 60, 8, 20, fc, 0, 0, f2, 3e, 20, fc, 13, fc, 0, 0, 20
DATA 7, 0, 4e, f9, 0, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

```

IMPOSSAMOLE

Pour avoir 3 barres d'énergie:

ANNEFRANCK

Pour avoir une barre grosse comme deux:

JIMBALACK

Pour pouvoir

PHOTOGRAPHY

VOUCHER

PI NOV 2 1994

COMANDO

POUR... VOUS
JUGGLERS

INTERPHASE

51

A II premjer nívcal:

Détruire la première caméra, ouvrir la porte du couloir secondaire menant à la salle du générateur où se trouve le drone de défense, ouvrir la porte du couloir principal à votre compagne. Dès que le drone de défense a passé la porte du couloir secondaire, ouvrir la porte principale, ouvrir les deux portes menant à l'ascenseur puis se placer sur le générateur, passer par l'ascenseur.

CP

INTERNATIONAL KARATE+

Combil MICRO CLUB 5

Pour que le karatéka blanc, gagne toujours: POKE & 29B1, & Ø8: POKE & 29B2, & 32 POKE & 29B3 & 78: POKE & 29B4 & 14: POKE & 29B5 & C3: POKE & 29B6 & BD: POKE & 29B7 & 29

ST

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Pour marquer un but facilement dans ce jeu, il vous faut, une fois entré dans la surface de réparation adverse, aller tout à droite, contourner le gardien et entrer dans les buts balle au pied.

72

LES INCONTRUITIBLES

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez la face B, allez en piste 2 secteur &48 a &F4 où vous remplacerez le 3D par un 00, ou remplacerez les octets C9 3D 32 BC 17 par C9 00 32 BC 17.

Toutes ces bidouilles sont à faire sur la face B du disk. Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.

Pour avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie, allez en piste 8 secteur &42 a l'adresse &016E et remplacez-y le 3D par un 00, puis allez à l'adresse &01B4 du même secteur et remplacez-y le 35 par un 00. Ou bien remplacez les octets 28 49 3D 77 D9 par 28 49 00 77 D9 puis les octets 28 03 3D 16 par 28 03 00 16.

Pour avoir de l'énergie infinie à la troisième partie, allez en piste 16 secteur &47 a l'adresse &0049 et remplacez-y le 35 par un 00. Ou bien remplacez les octets 28 05 3E 1E 04 par 28 05 00 1E 04.

Pour avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie, allez en piste 23 secteur &0044 et remplacez-y le 3C par un 00, puis allez à l'adresse &01A3 et remplacez-y le 3C par un 00. Ou bien remplacez les octets C5 3C 24 17 par C5 00 3C 24 17 puis les octets 3C 32 1B 41 3D par 00 3C 32 1B 41 3D.

Pour avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie, allez en piste 31 secteur &46 à l'adresse &0088 et remplacez-y 35 par 00 00, puis allez dans le même secteur à l'adresse &0080 et remplacez-y le D0 par un C9.

10 REM Energie infinie sur
15 REM UNTOUCHABLES version Disk
20 REM (C) JEFFREY Rebo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FF7:MODE 1
40 FOR &A000 TO &A01F:READ A\$=VAL("E+A\$")
50 SUM=&A000+POKE N:A:NEXT:POKE &A020:7
60 IF S<&3076 THEN ?ERRER:POKE N:DATAS=END
70 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT "INPUT=VOTRE CHOIX (1-2) *C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004:43D
110 ?"INSERER LA FACE E ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &B066:CLS:CALL &A000
130 PRINT "TRANSFORMATIONS EFFECTUEES: NEW
140 DATA CD,11,AD,3E,00,32,34,90,3B,43,32,1E,AD,CD
150 DATA 11,AD,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,1F,1E
160 DATA AD,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM Energie infinie pour tous les niveaux
20 REM et choix du level sur UNTOUCHABLES Disk
30 REM #inchant cela marche sur tous niveaux.
40 MEMORY &8FF7:MODE 1
50 FOR &A000 TO &A01F:READ A\$=VAL("E+A\$")
60 SUM=&A000+POKE N:A:NEXT:POKE &A020:7
70 IF S<&3076 THEN ?ERRER:POKE N:DATAS=END
80 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004:43D
110 ?"INSERER LA FACE E ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &B066:CLS:CALL &A000
130 PRINT "TRANSFORMATIONS EFFECTUEES: NEW
140 DATA CD,11,AD,3E,00,32,34,90,3B,43,32,1E,AD,CD
150 DATA 11,AD,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,1F,1E
160 DATA AD,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM Energie infinie pour tous les niveaux
20 REM et choix du level sur UNTOUCHABLES Disk
30 REM #inchant cela marche sur tous niveaux.
40 MEMORY &8FF7:MODE 1
50 FOR &A000 TO &A01F:READ A\$=VAL("E+A\$")
60 SUM=&A000+POKE N:A:NEXT:POKE &A020:7
70 IF S<&3076 THEN ?ERRER:POKE N:DATAS=END
80 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004:43D
110 ?"INSERER LA FACE E ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &B066:CLS:CALL &A000
130 PRINT "TRANSFORMATIONS EFFECTUEES: NEW
140 DATA CD,11,AD,3E,00,32,34,90,3B,43,32,1E,AD,CD
150 DATA 11,AD,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,1F,1E
160 DATA AD,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Lorsque le soft est chargé et qu'il nous montre les L'hommes de ces programmeurs, tapez TECHNIQUE. Maintenant vous pouvez taper F5 pour du temps supplémentaire et F7 pour de la nouvelle énergie. Si vous mettez le soft en pause (F1), en appuyant sur la flèche de gauche, vous passerez au tableau suivant.

C64

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

FAST EDITOR 1-0
* Vies infini-ies à l.s.s. par Antonio STROES
DATA "Incredible Shrinking Sphere.", "A:10000.SPR"
DATA "Vies Infinites", "A:1152.EH04790001.EH04790008
DATA "Vies Infinites", "E:0437A.EH04790001.EH04790008."PTN"

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'LOGO.SPR' les octets 0479 0001 0000 et remplacez-les par 0479 0000 0000 E080 (à faire deux fois). Rendez-vous aux offset \$1152 et \$A37A.

INDIANA POLIS 500

AMIGA

Voici comment avoir la meilleure voiture pour courir dans ce jeu. Prenez toujours la Lola/Buick.

Prenez la Lola/Buick.
Gear mettez 2.13
Wings front: 4 coups vers le haut en partant du milieu.
Wings Back: 5 coups vers le haut en partant du milieu.
Slagger mettez les deux à 0.
Rubber right front: Hard
Rubber right rear: Medium
Rubber left front: Soft
Rubber left rear: Soft
Cambers right front: -50
Cambers right rear: +25
Cambers left front: +25
Cambers left rear: +1
Pressure: tous à 25
Shocks: tous vers le bas.
Stabilisateur: tous vers le bas.
Pour le boost: 90
Roulez à 235Mph!

INTERNATIONAL KARATE +

Lorsque vous débutez votre partie, laissez vous toucher une fois par votre adversaire. Puis appuyez sur ESPACE et en même temps sur le bouton de tir de votre joystick. Vous serez alors protégé contre les coups de votre adversaire jusqu'à la fin du niveau en cours. Recommencez ainsi de la même façon à chaque niveau.

AMIGA

10 REM bidouille sur INTERNATIONAL KARATE +
20 REM le karaté blanc gagne toujours
30 REM version disk - compil micro club 5
40 REM (C) JOYFUCK 1991
50 MODE 1:FOR A=10000 TO 10000:READ A\$
60 B=VAL("E+A\$"):POKE A:B=C-B:NEXT
70 IF C<15270 THEN PRINT"DATA ERROR 1" :END
80 PRINT:INSTR L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TROUSSE
90 CALL &B066:CALL &A000
100 DATA 3E,07,C7,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,07,CD,0F,89,CD,00,09,21,08,13,11
120 DATA 06,01,CD,4E,10,21,00,C0,11,07,06,CD,4B,10
130 DATA C0,03,49,21,00,D5,21,95,10,00,C0,01,00,20,00,80
140 DATA 01,7E,BA,2D,45,21,95,10,11,00,29,01,00,80
150 DATA ED,80,C3,88,13,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5
160 DATA F1,7E,C8,3C,02,0E,10,32,62,10,P5,11,00
170 DATA 01,CD,C7,C3,03,07,7B,21,0C,10,16,09,7E
180 DATA CD,5C,C9,23,15,20,78,21,08,13,CD,E5,C9,7E
190 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,18,32,79,10,18,C9,C9
200 DATA 4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,3E,08,32,78,14
210 DATA C3,CD,29

CPC

Pour pouvoir jouer aux intouchables niveaux, pause le jeu dans le premier niveau, tapez 'BRIDGE ROLLS' pour passer au second. Pousez à nouveau le jeu et tapez 'MACN ALLEY' repousez le jeu et tapez 'KID ZAPPING', repousez le jeu à nouveau et tapez 'A NIT IN TIME'. Vous voici au dernier niveau.

ST

Pour choisir son niveau de départ, il vous suffit de rechercher sur la première disquette, avec un éditeur de secteur, les octets: 7000 04F9 0005 8010 et remplacez-les par 70XX 4EF9 0005 8010. Le XX correspond au tableau de départ, n'oubliez pas de mettre un zéro devant (exemple: pour le niveau 3, mettre 03).

Tapez 'SOUTHAMPTONGAZETTE' durant l'écran de présentation. Démarrez alors le soft comme d'ordinaire mais faites vous tuer. Lorsque vous reviendrez à l'écran de présentation, pressez F10 pour passer au tableau suivant, et ainsi jusqu'au tableau final

AMIGA

Au premier niveau, vous devez tuer 10 hommes en imperméable marron. Pour cela, ne les suivez pas tous; lorsqu'ils sont en haut des caisses, n'y allez pas, car ils ne tarderont pas à redescendre, cela vous épargnera bien des blessures. Au second niveau, ne vous fiez pas au visage en bas à droite, à la place, n'arrêtez pas de tirer, cela aura pour effet d'avoir une sorte de viseur sur l'écran. Au troisième niveau, lorsqu'une voiture arrive, tuez-la; si vous évitez une bombe et ce sera comme si vous aviez tiré sur un homme.

10 REM Energie infinie sur
15 REM UNTOUCHABLES version Disk
20 REM (C) JEFFREY Rebo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FF7:MODE 1
40 FOR &A000 TO &A01F:READ A\$=VAL("E+A\$")
50 SUM=&A000+POKE N:A:NEXT:POKE &A020:7
60 IF S<&3076 THEN ?ERRER:POKE N:DATAS=END
70 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT "INPUT=VOTRE CHOIX (1-2) *C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004:43D
110 ?"INSERER LA FACE E ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &B066:CLS:CALL &A000
130 PRINT "TRANSFORMATIONS EFFECTUEES: NEW
140 DATA CD,11,AD,3E,00,32,34,90,3B,43,32,1E,AD,CD
150 DATA 11,AD,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,1F,1E
160 DATA AD,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00

INDIANA JONES

1 REM VIES INFINIES POUR INDIANA JONES
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK
10 FOR I=0 TO 26:READ D:P=I+272
20 POKE P,D:5:NEXT I
30 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
40 POKE 817,1:POKE 2650,0:LOAD
50 DATA 37,170,249,174,29,146,213
60 DATA 13,174,62,146,214,13,81,21
70 DATA 13,174,178,146,252,131,81
80 DATA 5,127,79,73,88,0,1,2,3,4,5

C64

Appuyez sur les touches 'I S H', maintenant vous pouvez utiliser les touches 1 à 5 pour vous déplacer dans le tableau, et 6 pour changer de tableau.

C64

Pour avoir des vies infinies :

POKE 32552,173

Pour avoir des fouets infinis:

POKE 37255,173

Pour avoir des torches infinies:

POKE 35756,123

Pour redémarrer le jeu :

SYS 32092

Pour avoir de l'énergie infinie, POKE 35449,189.
(attention pour changer de niveau faire POKE 35449,254 lorsque le score augmente sans cesse).

Pour enlever les rochers qui vous tombent dessus, POKE 37861,173

Pour supprimer les ennemis du plateau du départ au niveau 1, POKE 46073,173

```
(à taper en turbo pascal 4.xx)
uses crt;
var
  n:byte;
  i:integer;
  c:char;
const
  t1:array [1..5] of byte=(56,506,571,503,504);
  t2:array [2..5] of byte=(580,538,571,503,500);
begin
  clrscr;
  writeln('Inserez la disquette 1 de INDIANA JONES');
  writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
  c:=readkey;
  assign(f,'INDY.COM');
  reset(f);
  clrscr;
  writeln('1 - Vies infinies');
  writeln('2 - Désinstallation');
  c:=readkey;
  seek(f,23253);
  case c of
    '1': begin
      for i:=1 to 5 do write(f,t1[i]);
      writeln('Vies infinies installées');
    end;
    '2': begin
      for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
      writeln('Vies infinies désinstallées');
    end;
  end;
end.
```

PC

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur: 41 80 3E F1 03 00 et remplacer par 41 C6 06 F1 03 04.

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 80 3E F1 03 00 et remplacez-les par C6 06 F1 03 04 (à faire 2 fois de suite).

INFERNAL RUNNER

10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL.
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 ENV 1,1,15,1,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
50 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2
60 ENV 5,1,15,1,0,1,4,-2,2
70 ENV 6,4,2,4,2,4,2,4,2,4,2,4,2,4,2
80 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3
90 ENV 1,5,10,1,5,-10,1
100 OPENOUT'DL':MEMORY 5000:CLOSEOUT:[USER,2
110 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,0:NEXT I
120 LOAD'TRACE',5000:LOAD'JEU':POKE 6507,0
130 POKE 6756,0:CALL 6A000:CALL 44F3D
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0

CPC

CPC INFILTRATOR

10 REM choix de la mission sur INFILTRATOR
20 REM version DISK - compil micro club 12
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=6A00 TO 6A01:READ A\$
50 B=VAL('E'+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT A\$
60 IF C<3737 THEN PRINT'DATA ERROR 1':END
70 CLG:INOUT 'QUELLE MISSION ? (1-3) *J*
80 IF M<0 OR M>3 THEN 70 ELSE POKE 69FF,M
90 PRINT'INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE'
100 CALL 6B00:MEMORY 63200
110 LOAD'INFIL':CALL 6A000
120 DATA 21,09,A0,22,1B,3F,C3,DA,3E,21,77,BC,11,42
130 DATA A0,01,03,00,ED,B0,21,20,A0,22,70,BC,3E,C3
140 DATA 32,77,BC,C9,35,D5,C5,3A,FF,9F,32,63,00,32
150 DATA A7,A7,3E,25,32,65,A7,21,42,A0,11,77,BC,01
160 DATA 03,00,ED,B0,CL,DL,EL,C3,77,BC

Compil MICRO CLUB 12

Pour choisir sa mission pendant le chargement de la

page:

POKE &A7A7,MISSION (1 à 3)

POKE &0063,MISSION (1 à 3)

POKE &A765,&25

CPC INHUMAN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0BC8,0.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &0994,0.

INTENSITY

Pour avoir des vies infinies:

POKE 56324,201

POKE 31433,70

POKE 31434,125

C64

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0
'INSANITY FIGHT Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 231739,'Insanity Fight ',1,'vies illimitées'
Sum:
DATA 0001,0,00038809,00000009,c,0001,4e,53,*

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 452 à l'offset 59c et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a.

INSANITY FIGHT

BLOCK EDITOR V1.0
'Insanity Fight (C) Joystick 1991
DATA 22057,'Insanity Fight',1,'vies infinies'
Sum:
DATA 0001,0,00005400,000018A,0001,4A,53,*

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 2A, offset \$18A, l'octet 53 par 4A.

ST INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

Pour gagner les courses du 100, 200 et 400 mètres, il suffit de mettre le joystick en auto-fire (si vous en avez un) et de bouger la manette de gauche à droite et vice-versa. Vous arriverez toujours premier.

Pour le saut en hauteur, placez la barre à 5,30m et allez-y. Courrez en bougeant de gauche à droite et quand vous serez au niveau de l'homme avant le sautoir branchez l'auto-fire, vous battez tous les records.

Même tactique pour le saut en longueur et le triple saut (auto-fire sur l'homme avant la ligne).

Pour le 110 mètres haies et le steeplechase il suffit d'enfoncer la manette à droite et de presser fire pour sauter.

NDL: 'Avec cela j'ai fini la saison avec 7 médailles d'or, 7 d'argent et 2 de bronze (92 points et 1er du classement) qui dit mieux?'

EN *PLAN LES DATES DE SORTIE TU VERRAS 3615 JOYSTICK

vous pourrez utiliser la navette qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre du complexe en un clin d'œil.

Votre problème principal est votre très faible réserve en oxygène et en batterie: vous devez donc faire le plus vite possible une fois la dessous pour y accéder, vous devez trouver l'ordinateur afin d'activer le téléporteur.

Pour utiliser ce dernier, marchez le long des flèches directionnelles. Votre temps est précieux, alors plus vite vous trouverez les objets, mieux il en sera. Pour localiser l'ordinateur, allez tout droit en partant du point de départ et vous arriverez au téléporteur. De là, visez à droite d'à peu près 50° degrés puis allez de l'avant sans arrêt.

En outre, une super solution: Vous devez penser à gérer votre nourriture, votre oxygène et vos batteries (c'est à dire ne se réapprovisionner que lorsque c'est nécessaire). Le temps est aussi un facteur important et vous devez aller vite. Encore un conseil pour gagner du temps: sauvez la partie avant d'utiliser un terminal, rechargez-la une fois le terminal utilisé.

1 - A la surface de la lune, dirigez-vous le plus rapidement possible (en M.M.U.) au terminal (coordonnées 50;50). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le

téléporteur à côté.

2 - Vous voici dans la base, tuez le Defender mais ne prenez pas l'oxygène et la batterie. Entrez dans le sas, puis dans celui qui suit. Voici le 1er oeuf, pas de pitié, tuez le puis prenez la carouche de gaz. Entrez dans le sas qui vous fait face: prenez le tournevis, la batterie et ne traînez pas ici, les Guardians sont peu amicaux. Revendez sur vos pas et prenez le sas de droite. Voici la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revendez dans la salle de l'ascenseur.

Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez tout jours à droite, vous allez trouver l'Elevator Card. Revendez sur vos pas et prenez le téléporteur. Vous êtes à présent dans le noir mais prenez votre retour, allez à l'ascenseur.

3 - Descendez au niveau 6.

Actionnez le terminal, résolvez un casse-tête assez simple pour désactiver le champs de force.

Faites un plan du conduit grâce au terminal à votre droite. Engouffrez vous dans le conduit, ne vous occupez pas des oeufs maintenant mais dirigez-vous rapidement dans la salle située au nord-ouest de

le passage et entrez dans le sas.

Vous voilà dans une salle au sol électrifié. Accroupissez-vous, et rampez à droite, doucement, jusqu'au sas suivant, en suivant l'étroit rebord. Entrez dans le sas et exterminiez les 2 oeufs de vermine. Vous trouvez également un nouvel ascenseur. Entrez dedans.

6 - Descendez au niveau 5.

Tuez tous les oeufs à droite, revendez, allez à gauche jusqu'au le Storage Area, éliminez les oeufs, revendez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, mais cette fois allez tout droit.

Vous finirez par arriver à un nouvel embranchement. Devant vous, un téléporteur: à droite: un passage. Allez à droite, faites le tour, tuez ce qu'il faut tuer, récupérez le reste. Encore un embranchement: à gauche: retour vers le téléporteur; à droite: un passage. Allez à droite, puis prenez encore à droite. Vous trouvez de la nourriture dans la Storage Area. Revendez sur vos pas jusqu'au prochain embranchement et prenez le seul chemin que vous n'avez pas emprunté. Continuez vous allez voir un terminal, derrière lequel se trouve un conduit de ventilation assez simple dans le quel on trouve 3 oeufs et de l'oxygène. Revendez en arrière jusqu'au téléporteur et allez-y. Suivez le chemin et prenez encore un téléporteur. Tuez l'oeuf et entrez dans l'ascenseur que vous

jusqu'à l'embranchement. Droite s'arrête devant le couloir qui part vers la gauche. Lâchez du gaz. Il restera alors 16 oeufs à avoir. S'il en reste plus, relâchez du gaz en avançant et en reculant jusqu'à ce qu'il ne reste que 16 oeufs. Prendre le couloir de gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivre le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revendez et tournez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revendez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se projette un rayon électrique partant du plafond. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

10 - Montez au niveau 2.

Ce secteur est petit, liquidez les oeufs mais gare aux cellules photo-électriques. Revendez à l'ascenseur.

A cet instant, il doit vous rester 10 oeufs.

11 - Descendez au niveau 3.

Dépêchez-vous, repassez les cellules de tout à l'heure (9). Baissez votre casque, continuez tout droit. Ne prenez jamais l'embranchement, toumez seulement quand c'est obligé. Dans le secteur où

vous arrivez, 7 oeufs. Revendez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour déboucher les éventuels oeufs que vous n'avez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois. Il doit rester 3 oeufs.

12 - Montez au niveau 1.

Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laissée au début. Revendez à l'ascenseur.

Allez dans la salle noire comme au début (2). Baissez votre casque, allumez les infrarouges, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous; toumez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la

Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revendez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir).

Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!

vous arrivez, 7 oeufs. Revendez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour déboucher les éventuels oeufs que vous n'avez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois. Il doit rester 3 oeufs.

12 - Montez au niveau 1.

Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laissée au début. Revendez à l'ascenseur.

Allez dans la salle noire comme au début (2). Baissez votre casque, allumez les infrarouges, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous; toumez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la

Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revendez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir).

Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!

AMIGA

Quitter le château, aller à Chateaux, traverser la ville. En haut à gauche se trouve la cabane du tir à l'arc, participer au concours jusqu'à l'obtention de la coupe. (force 20,27,32,37,42,47,52 "Newton", avec une incertitude de un ou deux "Newton" due au vent, angle d'attaque 45°). Ensuite, aller la remettre à l'herboriste (voilà le début de l'armée). Direction le dernier village, faire le bras de fer et le gagner (si possible). Parler à la serveuse qui vous envoie chez le moine en bas à gauche de la ville. Acheter le collier après avoir donné le médaillon. Appui de l'armée du marchand. Direction le 2ème village donner le collier au marchand (bas à gauche), acheter l'armure dorée, la rapporter au mercenaire et voilà un autre bout d'armée. Aller voir le moine, le questionner au sujet de ses combattants, aller chez l'herboriste, prendre la potion pourpre, retourner chez le moine, lui donner la potion (les moines vous aideront). Aller voir le templeur dans la cha-

grand chose si ce n'est à vous mettre sur la voie de temps en temps, mais avec la solution, pas vraiment besoin.

Le jeu ne nécessite que peu d'argent et d'objet, pas la peine d'être surchargé. Les chahs sont un bon moyen de gagner de l'argent (1000 pièces d'or pour chaque "mille") et surtout facile et peu risqué à l'opposé des dix qui sont complétement aléatoires. N'oubliez pas après chaque rencontre avec un assassin d'aller, si vous avez été touché, chez l'herboriste prendre une potion de soin, c'est bien plus prudent.

Pour le wargame, prendre la "cuisse de poulet" elle redonne de l'énergie. Au début avancer chaque année de deux unités et attendre l'ennemi, cela fait remonter votre niveau d'énergie à un maximum plus élevé que précédemment et le combat est bien plus aisé. Il est toujours préférable de laisser attaquer, ça fait baisser un peu le niveau d'énergie de votre adversaire (à cause du déplacement).

1) Lorsque l'on se trouve dans une cité ou le monastère, on peut obtenir divers renseignements, (position de telle ou telle personne, maison...), en appuyant sur le bouton de feu du joystick.

2) Lorsque l'on est comé, et que l'on ne sait plus quoi faire, rien ne vaut une petite voyance gratuite chez le mage, qui est tout en bas de l'écran, dans une clairière, et qui se fera une joie de donner un petit coup de pousse à tout moment de la partie.

3) Lors du jeu de dés, plus on est riche, plus on perd, et spécialement au-dessus de 2000 pièces d'or. Conclusion: partir d'un petit (...), miser gros, et surtout ne pas relancer la partie, il se ferait un plaisir de récupérer son argent, et le votre par la même occasion.

AMIGA

Pour gagner à chaque coup au bras de fer, il vous suffit de brancher la souris sur le port du joystick et de bouger de gauche à droite.

ST

'Pour obtenir de superbes choses,
'Donnez la potion aux moines,
'La coupe à l'herboriste et
'Le médaillon aux mercenaires et
'I'll on possède 255 pièces d'or!
'IRON LORD

'Par David Gilles pour Joystick
Print "Insérer votre disquette de sauvegarde"
Print "et tapez sur return"

Input a\$
DATA 612E,8FF,6509,EA,\$507,EA,\$508,EA,
DATA 6509,EA,\$509,EA,\$51P,EA,\$521,EA
DATA 6536,EA,\$544,EA,\$509,EA,\$50A,EA
DATA 652E,EA,\$534,EA
OPEN "u",#1
FOR i=1 TO 14
READ OFF#,dat\$
SEEK#1,0FF#
POKE 300000,dat\$
BPUT#1,300000,1
NEXT i
CLOSE #1
END

remplacez le 89 par un E3, et &0E5, où vous remplacez le 14 par un 0A.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, remplacez les octets 3D 32 05 18 CC par A7 32 05 18 CC. Ou bien éditez le fichier LAB.PRQ (face 4), bloc No.3, premier secteur, &161, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis remplacez les octets 21 68 42 2B 22 par 21 68 42 00 22. Ou bien éditez le fichier LAB.PRQ (face 4), bloc No.4, second secteur, &0BD, où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, remplacez les octets 3D 32 05 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00 00. Ou bien éditez le fichier LAB.PRQ (face 4), bloc No.3, &161, où vous remplacez les octets 3D 32 05 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00 00.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, remplacez les octets 16 3D 32 C5 15 par 16 00 32 C5 15, puis remplacez les octets 15 CD 71 00 22 par 15 CD 71 00 2A, puis remplacez les octets 18 CD 71 00 22 par 18 CD 71 00 2A. Ou bien éditez le fichier ARC.PRQ (face 4), bloc No.1, second secteur, &159, où vous remplacez le 3D par un 00, puis &163, où vous remplacez le 22 par un 2A, puis dans le bloc No.2, second secteur, &130, où vous remplacez le 3D par un 00, puis &13A, où vous remplacez le 22 par un 2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or dès le départ, remplacez les octets 96 00 01 01 01 par 0F 27 01 01 01. Ou bien éditez le fichier PRE.PRQ (face 1), bloc No.3, second secteur, où vous remplacez les octets 96 00 00 par 0F 27.

Tous les POKES sont à faire lorsque la partie concernée est chargée!

Pour que l'adversaire soit sans réaction aux combats à l'épée, faites POKE &102C,&C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, faites POKE &11BD,&A7.

Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &136F,0 et POKE &1370,0.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, faites POKE &1023,&03.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, faites POKE &1134,&B3.

Pour avoir dix armes dès le début, faites POKE &0C31,&0A.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, faites POKE &0F7D,&0A et POKE &0F76,&E3.

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, faites POKE &1806,&A7 et POKE &1D55,&0.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, pokes les octets suivants &1806 : AF CD 1E BB C2 4F 18 00 00.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites POKE &11F1,0 POKE &15C8,0 POKE &11FB,&2A POKE &15D2,&2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &0C0B,&0F puis POKE &0C0C,&27.

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faut, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tiptop. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 2000 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs:

- Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).

Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au temple.

*Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.

Discutez jusqu'à ce qu'il vous propose le commandement des troupes mercenaires.

*La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.

Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confier la milice de la guilde.

Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le temple et en lui

demandant ses armées.

Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque. La victoire finale est entre vos mains...

2ème partie:

Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent.

Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!

1er: Vers la fin du jeu, il faut placer les soldats et autres sur la carte de façon à combattre les fournies géantes. Placer la flèche de la soule sur un lieu de la carte pour avoir accès au tableau où sont représentés les hommes et leur nombre. Puis aller sur EXIT (à droite du tableau) et pousser la manette quelques secondes vers le haut. Des soldats "en plus" apparaîtront alors sur le pipeline. On peut répéter cette opération plusieurs fois.

2nd: A un certain moment du jeu, le personnage se trouve dans une voiture et va presque irrémédiablement avoir un accident en rentrant dans une voiture qui vient en face. Pour l'éviter, il ne faut surtout pas aller en avant quand l'écran représentant l'intérieur de la voiture apparaît, mais il faut appuyer sur "fire". L'accident sera alors évité.

3ème: Pour trouver le nid, il faut dans les premiers jours aller en avion du côté de la mine en bas à gauche

de la carte, en dessous de la carrière. Il faut alors suivre à vitesse réduite une ligne imaginaire strictement parallèle au côté droit de la mine. L'avion passera alors au dessus du nid après quelques secondes de vol. Il faut évidemment passer à vitesse réduite et au début du jeu car l'entrée du nid n'apparaît que quand une fourmi en sort. Ce qui est fréquent dans les premiers jours.

Pour avoir des insecticides infinis, recherchez les octets 536C 1130 4E5D 4E et remplacez 536C par 4A6C.

Pour avoir des grenades infinis, recherchez les octets 536C FD32 397C 00 et remplacez le 536C par 4A6C.

Pour avoir des dynamites infinis, recherchez les octets 536C FD34 397C 00 et remplacez 536C par 4A6C.

Toutes les recherches sont à faire sur le disk 1.

IVANHOE

BLOCK EDITOR V1.0

IVANHOE Traiser ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 325172, "IVANHOE", 3, "Énergie illimitée", "Vies illimitées", "Temps illimité"

DATA:

DATA 3, 0, 9FA00, FC, 1, 4A, 53, 0, 9FA00, 10A, 2, 4E, 71, 66, 0A, 0, B4400, 106, 1, 4A, 53, 1, 0, B4400, 0E, 1, 4A, 53, 1, 0, B4400, 02, 1, 4A, 53, *

AMIGA

Pour changer de niveau, il faut taper pendant le jeu: "WOBINETTE" l'écran flash et après avoir tapé cela vous devez retaper: "WOBIN". L'ordinateur vous affichera un message comme quoi vous passez au niveau suivant.

Pour faire disparaître les ennemis vous n'avez qu'à appuyer sur la touche "DEL".

AMIGA

Pour avoir de l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 1277, 252ème octet le chiffre 53 par 4A.

Pour avoir les vies illimitées, remplacez au bloc 1442, 232ème octet le chiffre 53 par 4A.

Pour avoir le temps illimité, remplacez au bloc 1442, 226ème octet le chiffre 53 par 4A.

Tapez JC is the best puis "RETURN". Appuyez sur "DELETE" pour tuer tous les ennemis qui sont sur l'écran et "N" pour changer de tableau.

ST

CPC

Pour avoir des vies infinis, il vous suffit simplement de taper en majuscule MOUSE! et miraculeusement vous aurez des vies infinies.

INTO THE EAGLE'S NEST

Pour avoir des vies infinis, prendre le logiciel c-montor et faire:

L EO 400000
mettre la valeur 4E71 aux adresses: 436A4, 44854, 429E2, 439B8, 4400C.
et pour finir faire:
S EO 400000 4B340.

AMIGA

3615 JOYSTICK

INTRODUCTION:

Vous pouvez passer la séquence en frappant sur ESCAPE, ou jouer l'intro. Voici ce que vous devez faire: Cliquez sur la trappe et vous tombez dans la pièce suivante. Cliquez sur la corde (pressez ESCAPE une seule fois pour passer le CREDIT SCREEN tout en continuant à jouer l'intro).

Vous tombez dans la bibliothèque. Cliquez sur les livres sous la statue. Vous retombez à nouveau. Cliquez sur l'une des 4 figurines représentant des chats. L'un de ceux-ci est réel.

Vous tombez une nouvelle fois. Cliquez sur les armoiries. L'une d'elle contient la statue. Prenez la statue et contemplez la suite! ATTENTION: il existe différentes manières pour résoudre ce jeu! Je vous en présente une ici.

AUTHEATRE:

prenez le journal. Rendez-vous dans l'allée et donnez le mot de passe à Biff, dites juste que "Madame Sophia is the greatest..". Il vous demandera alors une nouvelle réponse, dites: "She makes things so easy to understand".

A l'intérieur, vous rencontrez un vieillard. Vous allez voir l'audition de Sophia au sujet de l'Atlantis.

Demandez au vieillard quels sont ses hobbies genre la lecture et ensuite donnez lui le journal.

Actionnez les trois leviers jusqu'à ce que les 3 lampes vertes s'allument. Poussez sur le bouton. Séquence animée. Vous vous retrouvez dans le bureau de Sophia. Pressez ESC pour partir directement en Island.

ICELAND:

Allez dans la grotte et parlez au Dr. Bjorn Heimdall. Questionnez le à propos du livre: "Plato's Lost Dialogue". Il vous dira d'aller parler à Costa et à Sternhart. Allez à Tikal.

TIKAL:

Allez dans la jungle. Il faut vous débarrasser du serpent en chassant le rongeur avec votre fouet, jusqu'à la bonne sortie; le serpent se charge du reste!! Marchez sur l'arbre pour parvenir de l'autre côté. Allez dans le temple vous serez arrêté par le Professeur Sternhart Pour pénétrer dans le temple, il faut connaître le titre du livre: "Plato's Lost

Dialogue". Dites que vous ignorez le titre et demandez le au perroquet sur l'arbre (titre). Le perroquet vous répondra: "Hemocrates, un ami de Socrates". Allez alors dans le temple et répondez au professeur Sternhart: "The Hemocrates".

Dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart et pendant ce temps, sortez dehors prendre la lampe à kérosène. Retournez au temple. Ouvrez la lampe à kérosène. Utilisez la lampe sur la spirale sans S. Tirez la Spirale et prenez la. Utilisez la spirale sur la tête d'animal.

Tirez sur la trompe d'éléphant. Sternhart va prendre le premier disque de pierre. Prenez la bille d'orichalcum" dans le tombeau et retournez en Iceland.

ICELAND (encore):

Retournez dans la grotte. le Dr. Heimdall est surgié maintenant. Utilisez la bille d'orichalcum dans le fragment apparent. Prenez la figurine. Partez pour les Açores.

LES ACORES:

Demandez à Sophia de parler à Mr. Costa. Questionnez le à propos du livre: "Plato's Lost Dialogue". Il vous proposera d'échanger une information contre le collier de Sophia. Refusez et repassez à INDY. Maintenant, parlez à Costa et donnez lui la figurine. Il vous dira que le livre: Plato's Lost Dialogue fait partie d'une collection. Retournez alors à NEW-YORK pour aller au "Barnett College".

BARNETT COLLEGE:

Allez dans la cave et prenez le chiffon sale et un morceau de charbon. Allez ensuite dans le bureau d'INDY et ouvrez le frigo. Prenez le pot de mayonnaise. Retournez dans le collège et montez dans la bibliothèque. Utilisez la corde pour monter à l'étage. Utilisez le pot de mayonnaise dans le totem et tirez le deux fois. Utilisez le totem pour monter dans la salle supérieure, ouvrez l'urne et prenez des cendres. Vous trouverez alors une clé. Redescendez au niveau inférieur et poussez la grosse caisse. Vous découvrez un coffre! Utilisez la clé sur le coffre et vous possédez enfin le livre: "Plato's Lost Dialogue". Partez pour ALGER.

ALGER:

A Alger, allez dans l'allée de gauche et dirigez vous vers la boutique d'antiquité de OMAR. Prenez le masque, Omar va vous arrêter, demandez alors à OMAR combien coûte le masque et il vous le donnera pour rien. Maintenant, parlez à l'équiseur de couteaux qui vous dira qu'il a besoin de volontaires. Ensuite, parlez à Sophia et dites-lui que l'aiguiseur de couteaux est habile. Quand Sophia marchera vers lui, poussez la et vous obtiendrez un couteau. Partez pour Monte-Carlo.

MONTE CARLO:

Vous devez maintenant trouver Mr. Trotter. Alain Trotter est l'homme avec un costume brun et des cheveux gris. Parlez lui et dites-lui que vous êtes Indiana Jones du collège Barnett. Dites-lui que vous êtes le plus grand aventurier et ensuite, rentrez dans l'hôtel et parlez à Sophia. Elle vous révélera le nom de: "Nur-Ab-Sal". Retournez dans l'entrée de l'hôtel et repardez à Mr. Trotter; dites lui que "Nur-Ab-Sal" vous envoie. Il vous posera alors une question à propos de l'Atlantis. La réponse se trouve dans le livre "Plato's Lost Dialogue". Ensuite, demandez-lui de monter voir Sophia. Surtout ne lui dites pas que Sophia veut faire de la magie ou qu'elle va lui faire un show. Emmenez le juste à la chambre d'hôtel. Dans la chambre, demandez à Sophia d'occuper Mr Trotter un moment (ils causent ensemble). Pendant ce temps, ouvrez le coffret derrière le miroir et prenez la lampe de poche et le couvre-lit. Ouvrez la boîte à fusibles et tirez le sectionneur d'alimentation. Plus d'éclairage! Utilisez le couvre-lit, la lampe de poche et le masque (dans cet ordre!) Trotter va s'enfuir de la chambre (froussard val) et laisser un disque de pierre sur la table; prenez le disque. Utilisez le taxi et volez vers ALGER.

ALGER (bis):

Retournez à l'échoppe d'OMAR. Dites-lui que vous vous intéressez à l'Atlantis et montrez-lui le disque comme preuve. Il vous dira qu'il a tracé une carte d'une grotte qui se trouve dans le désert. Dites-lui que vous allez vous rendre dans la grotte pour vérifier. Ne vous inquiétez pas si vous revenez les mains vides. Il vous proposera d'échanger le masque contre autre chose; répondez: OUI. Ecoutez les offres d'OMAR quand il dit: RED WAGON, YELLOW SCARF, etc. L'important ce sont les couleurs (elles peuvent varier d'un jeu à

l'autre). Prenez un objet et offrez le au marchand qui se trouve derrière l'aiguiseur de couteaux, sur la gauche. Si le marchand refuse les objets parce qu'ils ne sont pas de la bonne couleur, questionnez le pour connaître les bonnes couleurs et allez échanger les objets chez OMAR contre les mêmes objets mais de bonnes couleurs cette fois-ci. Quand le marchand vous donne le "Squad-on-a-stick", donnez cet objet au mendiant en échange d'un billet pour le ballon dirigeable. Montez sur le toit et montrez le ticket au vendeur. Prenez place dans le ballon et, lorsque vous montez dans les airs, coupez la corde avec le couteau.

DANS LE BALLON:

Ce n'est pas trop compliqué de voler en ballon et de trouver l'endroit marqué d'un X. Atterrissez dans les camps de nomades et questionnez les à propos de la carte. Ils vous indiqueront la direction à suivre. Dirigez-vous vers le X lorsque vous le voyez et atterrissez à cet endroit. Allez dans le site des fouilles.

SITE ABANDONNE:

Vous devez sortir Sophia hors du trou! Descendez l'échelle; vous vous retrouvez dans une grande caverne sombre. Prenez la jarre (CLAY) et le tuyau en caoutchouc. Retournez au camion abandonné et utilisez le tuyau avec le réservoir du camion, puis servez-vous de la jarre et du tuyau et prenez l'essence. Redescendez l'échelle, utilisez la jarre remplie d'essence sur le "METAL CAP". Démarrez alors le générateur électrique. Prenez le "SHIP RIB" et utilisez le sur le mur de droite. Prenez le bouchon en bois sur la table utilisez le dans le mur. Servez-vous du disque de pierre, dans le trou. Utilisez le disque de pierre et regardez le livre "Plato's Lost Dialogue" pour trouver comment aligner ledit disque (la position varie de jeu en jeu). Quand vous aurez placé le disque dans la bonne position, vous retrouverez Sophia qui vous donnera un détecteur d'orichalcum" ainsi qu'un capuchon de distributeur. Ouvrez le générateur électrique, fermez le et prenez la bougie (ceramic thing). Retournez au camion abandonné, ouvrez le capot et placez la bougie ainsi que le capuchon de distributeur sur le moteur. Fermez le capot. Montez dans le camion et partez pour la CRETE.

CRETE:

Allez sur votre droite et suivez le chemin. Traversez le pont et prenez le chemin le plus à gauche. Prenez la lunette de géomètre. Maintenant, allez sur le site archéologique et explorez toutes les références jusqu'à arriver dans une pièce où sur le mur est peint un schéma (le schéma varie, comme d'habitude!) Lorsque vous avez observé la peinture, sortez et localisez les cornes du plan (elles se situent au centre du site). Regardez la pierre à gauche de l'une des cornes. Vous verrez une statue; utilisez la lunette de géomètre sur la statue. Alignez la croix du viseur sur la corne de gauche (sorte de colonne) et cliquez sur la croix du viseur. Vous obtiendrez la projection d'une ligne en pointillés; refaites la même opération sur la corne de droite (colonne de droite), vous obtiendrez une seconde ligne en pointillés et Oh!... Miracle un X marquant l'endroit. Cela a l'air compliqué à faire mais après quelques essais, vous aurez pigé le truc! Creusez sur le X avec le "SHIP RIB" et prenez le second disque de pierre. Quittez le site archéologique et allez à droite. Utilisez le premier puis le second disque de pierre sur l'espèce de cadran solaire et consultez le livre: "Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les disques de pierres. La porte s'ouvre et vous pénétrez au cœur des fantastiques colonies d'Atlantis.

COLONIES D'ATLANTIS:

Explorez un peu les différents lieux pour vous y habituer. Lorsque vous vous retrouverez en face de la statue du minotore, utilisez votre fouet sur la tête de la statue (celle-ci roule à terre) et marchez vers la tête tombée. Vous découvrirez un ascenseur! Il vous mène en bas où vous découvrirez le corps du professeur Sternhart (Bien fait pour lui Na). Prenez le bâton du professeur ainsi que le troisième disque de pierre (de toute manière, il n'en aura plus jamais besoin! Heheh). Regardez la chute d'eau sur votre droite et utilisez la chaîne pour grimper. Ensuite, revenez à l'entrée principale et prenez deux des trois têtes de pierre. Sortez de la pièce, placez-vous au bord de l'entrée et utilisez votre fouet sur la dernière tête de pierre. Placez les trois têtes sur le balconier (shelf/lever) à côté de la grille. La grille se soulève, entrez dans le passage et utilisez le bâton sur la cale afin de libérer le contre-poids. Ensuite, marchez dans les grilles pour trouver l'énorme tête d'une statue. Utilisez le bâton dans la bouche de la statue (vous avez enclenché un mécanisme). Retournez dans la salle du contre-

LABYRINTHE D'ATLANTIS:

Vous avez sur votre écran une vue du dessus. Les pièces dans la pénombre sont celles à explorer. Votre curseur se transforme en? lorsqu'il se trouve au dessus d'une pièce inexplorée. Je ne puis vous communiquer l'utilité de tous les objets. Allez dans la pièce de la statue et utilisez l'échelle pour franchir le gouffre. Prenez la coupe de pierre et allez dans le passage souterrain (pas celui de droite près de l'entrée!) Prenez le thorax du squelette. Allez dans la salle aux crabes et utilisez les sandwichs (du sous-marin) sur le thorax du squelette. Ensuite, utilisez ce piège dans l'eau du bassin et lorsque le crabe est pris, reprenez le piège. Prenez la statue avec une tête de poisson. Allez dans la salle où coule de la lave et utilisez la coupe de pierre sur le levier. Utilisez la statue avec une tête de poisson sur la plaque et reprenez la coupe de pierre remplie de lave. Vous devez maintenant trouver la roue à bâtons et le système d'engrenage (ils se trouvent dans des pièces différentes où vous voyez un robot démonté). Allez à la salle des machines. Utilisez la roue à bâtons sur la partie où il en manque une et servez-vous de la coupe remplie de lave sur la cheminée au sommet de la machine. Prenez les billes d'"orichalcum" et rappelez-vous de reprendre la roue à bâtons car vous en aurez encore besoin plus tard. Maintenant, dans votre exploration vous devez découvrir la grille qui condamne la cellule de Sophia. Vous devez pénétrer dans la conduite d'aération mais ne pouvez pas pousser la grille; utilisez alors une bille d'"orichalcum" sur le robot et il démolira le garde (Synapa! Non?) Allez dans la salle de la sentinelle, vous devez avoir en votre possession une statue ou un figurine d'anguille. Utilisez une bille dans la bouche de la statue à tête de poisson et une autre bille avec la figurine d'anguille, puis encore une autre dans la bouche du poisson. Allez jusqu'à la cellule de Sophia et prenez le morceau de statue. Rendez-vous au canal et laissez râler Sophia dans sa cellule!

MONDE ENGLOUTI???

Montez l'échelle et entrez dans le sous-marin. Utilisez la radio et dites à tous les membres de l'équipage d'aller à la proue ou la proue du sous-marin. Descendez et prenez le pain, l'assiette et le "stein". Utilisez le "stein" pour prendre la batterie. Prenez le "PLUNGER". Remontez dans la salle de contrôle du sous-marin et utilisez le "PLUNGER" sur le pupitre de gauche. Utilisez l'acide de la batterie sur le coffre et reprenez les disques de pierre ainsi qu'une clé. Allez sur la gauche de Sophia et parlez lui. Elle prétend parler à "Nub-Ar-Sal". Demandez lui de distraire les gardes et descendez pour vous battre avec le garde. Sophia va assommer le garde! Utilisez la clé sur la roue de la conduite d'urgence. Maintenant, vous avez le contrôle du sous-marin. Immergez le sous-marin et alignez le// aux quais (cette opération est assez difficile mais pas impossible).

ATLANTIS:

Sophia va être kidnappée une fois de plus! Prenez l'échelle, utilisez la sur le plan incliné et ouvrez la boîte de pierre. Prenez le bâton et utilisez une bille d'"orichalcum" sur le bâton. Illumination! Utilisez les trois disques de pierre sur la statue et donnez lui également une bille "orichalcum". La porte s'ouvre

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

vous verrez également un croissant en forme d'engrenage. Prenez le! Maintenant, près du placard. Regardez le placard et prenez soigneusement note du diagramme car c'est très important. Retournez dans le canal et naviguez aux alentours. Vous devez arriver à une porte. Passez la et vous devez être dans une pièce avec une sentinelle. Utilisez la chaîne avec le bras droit de la statue, puis l'échelle. Regardez le coffre, vous devez avoir QUATRE engrenages et une bille. Placez les engrenages selon le diagramme du placard. Il faut que le bras droit se place en avant. Vous pourrez ensuite attacher la chaîne à la boucle de bronze de la porte. Vous devez maintenant replacer les engrenages pour que le bras droit redescende, ouvrant ainsi la porte. Prenez la goupille de la charnière sur le sol et passez par la porte. Explorez les alentours. Soyez sûr d'avoir en votre possession le sceptre de la salle avec la lave. Trouvez la pièce avec la lourde machine et mettez une bille d'"orichalcum" dans la machine. Utilisez le sceptre et la goupille de la charnière dans ses fentes. Poussez tous les leviers vers le haut et reprenez le sceptre ou la goupille pour placer dans la fente vide (et poussez vers le haut encore). La machine se met enfin en marche. Pour l'arrière, poussez un levier vers le bas. La lourde machine va sombrer dans la lave. Suivez le pont et vous devez être dans un endroit avec des portes et des coulees de lave. Allez dans chaque porte si vous trouvez aux bords des carrés de lave. Traversez et descendez l'escalier.

Allez dans les immeubles et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Alignez les trois disques dans cet ordre:

Tall Horns

Full Moon Volcano

Noon Sun

Le disque du dessus (WORLDSTONE) doit avoir le volcan à sa droite. Et le disque (Moonstone) doit avoir la pleine lune pointée sur Tall Horns. Le disque (Sunstone) doit avoir Noon Sun pointée dans la direction Sud-ouest (S-W).

THE END:

Je vous laisse savourer la fin de ce superbe jeu!!
Je vous souhaite, avec ce jeu, un bon amusement!

CANAL:

Utilisez le crabe pris au piège sur la pieuvre et servez-vous d'une bille sur la bouche flottante. Utilisez ensuite les trois disques de pierre sur l'aiguille au-dessus des grilles pour les ouvrir. Explorez le canal. Vous devez voir un escalier qui mène dans une autre pièce. Allez dans la pièce où



JACK THE NIPPER II

```
10 REM Vies infinies sur JACK THE NIPPER II
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2956 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,05,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,5C,70,C3,00,4D,66,C6,07,00,00,00
```

CPC

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 17 à l'adresse &00D8 et remplacez-y le 35 par un 00, ou bien recherchez les octets 21 CF 51 35 CD et

remplacez-les par 21 CF 51 00 CD.

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &705C,0.

JUMPING JACK SON

Voice quelques mots de passe :

Game A : KAYLEIGH	Niveau 5
ALCHEMY	Niveau 9
OCTOBERON	Niveau 13
Game B : TANGRAM	Niveau 5
INCUBUS	Niveau 9
SIRIUS	Niveau 13

ST

Voici les codes d'accès au 5,9 et 13ème niveau pour le jeu A et B

Jeu A:	niv 5 : ROCKNROLL
	niv 9 : NOISES
	niv 13: TENEBRE
Jeu B:	niv 5 : SYNTHE
	niv 9 : FUNK
	niv 13: ELVIS

AMIGA

CPC

JETSKI

```
10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face A : Easy version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4550 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,6D,68,32,90,68,CF,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face B : Hard version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,B3,68,32,D6,68,CF,00,00
```


JAHANGIR KHAN SQUASH

```

10 REM Toujoune Gagnant
20 REM FOUR UNJANOIR KLEAN SQUASH (Version Disk)
30 REM Far Carina & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MENDRY $PPFF:FOR PE=LS80 TO EA5C4
50 READ $E=VAL("E"+$E)
60 FORK P:$C=K:$NEXT
70 IF CK<=LS88 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans las datas 1"=END
90 WDEE 1-PRINT"Insérer l'original de"
100 PRINT"UNJANOIR KLEAN SQUASH..."
110 CALL $E$E1:CALL EA583
120 DATA 66,C6,97,11,21,00,01,DF,80
130 DATA 66,C6,97,11,21,00,0E,41,20,A5,01,30,00
140 DATA 21,40,00,27,28,01,E8,21,40,A5,01,30,00
150 DATA 30C3,00,04,3A,05,01,F2,31,20,DF,AF,32
160 DATA 71,29,3E,32,1F,28,32,E8,2C3,00,04,AF
170 DATA 71,29,3E,32,C4,39,32,5E,21C3,00,04

```

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), remplacez les octets 3A 57 19 EE 01 C3 04 par 3A 57 19 EE 00 C3 04, et les octets 11 43 2A 19 par 11 43 2A EB (2 fois).

Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), remplacez les octets 3A Ø4 18 EE Ø1 C3 A9 par 3A Ø4 18 EE ØØ C3 A9, et les octets 11 E8 28 19 par 11 E8 28 EB (2 fois).

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), faites:

POKE &2ACC, ØØ; POKE &2B1F, &B; POKE &2EB8, &EB;
Pour être toujours gagnant dans les Championnats du
 Monde (Face B), faites:
 POKE &2971, ØØ; POKE &29C4, &EB; POKE &2D5F, &EB;

JEANNE D'ARC

Prenez un éditeur de secteur muil, prenez un fichier de sauvegarde d'une partie de ce jeu, modifiez au secteur 0780 : F8F8F8F8F8F8. Cela permet d'avoir beaucoup de trésor royal environ 4923145671. (Le fichier s'appelle partie.cou)

Isnot

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 28 00 4C et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

JAMES POND

```

' Vies et Temps infinies pour JAMES PRUD
' par Antonio SIMÕES à taper en CPA Basic 3.XX
      INLINE adr*,512
FOR i%=0 TO 235 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr+i%,VAL("H"+a$)
  sum=sum+a$+"H"+a$
NEXT i%
PRINT sum<="H135807
PRINT "Erreur dans les données"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauvegarder la

```

Tapez pendant le jeu 'MR2' suivi de RETURN le clicat mode et alors activé.
"Tapez 'D' pour que tous les cadenas s'ouvrent.

Au niveau 1 de ce jeu, allez tout à fait sur la gauche. A un centimètre du bord de l'écran se trouve une bosse. En vous plaçant dessus, vous accéderez à la mission 6.

Après avoir délivré les 6 langoustes du 1er niveau, allez complètement en haut à gauche et sautez sur la terre ferme. Ramassez la bouée et décalez vous légèrement vers la gauche (sur la terre au même niveau que l'eau), allez vers le bas et hop vous voilà au 11ème niveau.

JAWS

```

BLOCK EDITOR V1.0
' JAWS Trainer / JUDYSTICK (C) 1990
DATA 1349634, 'Jaws', '1."vies illimitées"'
sum:
DATA 2002, 0.00034e08, 000000014, 0001.e3, da.0.00034e08, 000000190, 0001.4a, 53.

```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 39 35 C2 6C par 39 00 00 00 00.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &3DCE, 0

Pour activer le cheat mode, appuyez sur la touche ESC puis cliquez dans le coin supérieur droit lors de l'apparition de la page présentation.

JUG

D. FIN

ZONE 2 SECTOR 2
D, B, D, B, G, B, I le
prendre, G, H, D, H,
G, G, B, D, B, G, B,
D, I, le prendre, G X
se téléporter, B, G, G,
G, H, G, FIN

Voilà de quoi aller à la fin:

ZONE 2 SECTOR 3
D, D, I le prendre, G,
B, G, X se téléporter
G, I le prendre, D, X
se téléporter, D, H, II,
D, B, D, H, D, II, D,
B, G, X se téléporter,
D, H, D, B, B, B, D,
FIN

ZONE 1 SECTOR 1
D, H, G, X se télépor-
ter, H, G, H, D, H, G,
B, I le prendre, H, D,
B, G, B, D, B, G, H,
D, H, G, H, D, H, H,
H, D, I le prendre, D,
B, B, B, D, FIN

ZONE 1 SECTOR 2
D, X se téléporter, D,
B, I le prendre, D, B,
G, B, D, B, G, B, G,
H, G, D, I le prendre,
B, G, G, H, H, H, G,
FIN

ZONE 2 SECTOR 1
D, D, B, G, B, D, B,
G, B, B, D, B, G, II,
D, I le prendre, G, B,
G, H, D, H, G, H, X se
téléporter, H, X se
téléporter, II, G, I le
prendre, D, B, G, B,

C64 JACKLE & WIDE

Pour avoir des vies infinies : POKE 26442,189

Exécution : SYS 16384

cpc

```

10 REM Vies infinies sur JUNGLE WARFARE Disk
20 REM Pour le mode KECALYAP 2
30 MEMORY 47FFF:POKE 1:POKE 6A8A,4:POKE 4BE66,1
40 FOR N=6A500 TO 6A5A3:READ A$:A$=VAL("A"+A$)
50 SUM=A500A:POKE N:A$=HEX$(POKE 4B878,"FF"+A$)
60 IF SUM<1495E THEN PRINT"DATAS REORDER 111"-END
70 INPUT"QUELLE PAGE (1 ou 2) :";C:POKE 4A5A2,C-1
80 PRINT"BIEN LA PAGE CHISISTR..."CALL 4B806
90 MODE 1:INK 1,ONK 2,ONK 3,ONK 5,ONK 6,ONK 4E500
100 DATA 08,07,04,0F,0F,31,00,00,04,5D,03,00,40,ED
110 DATA 36,02,89,36,46,32,66,C6,32,66,C6,21,00
120 DATA 40,16,14,C0,98,A5,100,55,11,00,86,61,00
130 DATA 03,ED,B0,21,00,40,16,21,C0,98,A5,11,00,20
140 DATA 01,00,11,ED,B0,21,00,9F,16,18,D5,C0,98,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,21,20,F1,21,90,A5
160 DATA 11,80,86,01,40,80,00,00,00,00,00,9C,18
170 DATA A7,32,67,3C,21,00,0A,11,00,96,0A,07,28,1C
180 DATA 20,100,11,00,95,01,00,10,ED,B0,63,08
190 DATA FE,32,37,21,00,80,11,00,99,01,00,0C,ED
200 DATA B3,80,86,01,ED,B0,00,00,42,22,1E,00
210 DATA 0F,C1,5C,66,C6,01,C9,00,00,00,00,00,00

```

Pour avoir les vies infini-
nies sur la version sans
magnum, faites:
POKE &3867.Ø.

Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites: POKE &37D3,0.

JUGGERNAULT

Pour avoir des dommages infinis, faites:
POKE &69CD.Ø:POKE &69CE.Ø.

ST JUDGE DREDD

Pour changer de tableau, tapez lorsque l'ordinateur vous demande votre 'log': 'Dredd' puis 'BRUCKEN PLAYING HERO QUEST'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help'.



KICK OFF

```

10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7155 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,90,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,6B,00
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,40,00,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

```

CPC

```

10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7206 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,2E,40
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,00,40,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

```

Pour avoir des buts d'avance à chaque match, remplacez les octets C2 51 32 ED 4B par 00 00 00 ED 4B, puis remplacez les octets 32 BA 09 32 BB par 21 XX 00 22 BA, XX étant le nombre de buts d'avance désirés.

CPC

Pour avoir des buts d'avance, faites :

POKE &4491,XX. XX étant le nombre de buts dont vous désirez être crédité au debut de chaque match.

De toutes les équipes de la ligue, c'est l'URSS qui est la plus performante car c'est la plus rapide. Si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté, prenez les rouges... Un conseil de Danbiss : buvez également du rouge...

ST

Quand une ligue est au sommet, sauvegardez-la. Chargez-la quand vous invitez des amis et ainsi vous n'aurez qu'un match à jouer et si vous gagnez, la ligue gagnera.

AMIGA

Pour tirer les pénaltis, attendre que la flèche soit au milieu des cages et appuyez sur le tir un petit coup.

Pour arrêter les pénaltis, se diriger du côté choisi et appuyer quand le ballon part.

Pour avoir plus de chance de gagner la saison complète, prendre l'URSS: ce sont les plus rapides.

KARATEKA

CPC

10 REM Energie infinie
20 REM sur KARATEKA (Diet)
30 REM Far Caroline & Nicolas - (C) JOSTICK 1990
40 MEMORY 6599P:POK N=AS580 TO 6A59E
50 READ A\$=AVAL/("E"+AS)
60 POK N=AVAL/("E"+AS)
70 IF C&K=ADIF THEN 80 ELSE 0070 90
80 PRINT "Erreur dans les d tes 1":END
90 MODE 1:PRINT "1 > partie normale":PRINT
100 PRINT "2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
110 INPUT "Choix *":CHX:IF CHX=2 OR CHX=1 THEN 110
120 IF CHX=1 THEN POK N=6A59E,435
130 MODE 1
140 PRINT "Ins rer l'original de KARATEKA...
150 PRINT "(Protection ouverte)...
160 CALL EBI8:CALL 6A59P:CPM
170 DATA 66,C6,07,11,00,08,0E,47,21,00,A0,D0,80,A5
180 DATA C9,CD,83,A5,3E,32,80,A5,3E,C9,32,53,A1
190 DATA C3,83,A5

Pour avoir de l' nergie infinie sur la version cassette transf r e en disquette, remplacer les octets 21 5E 00 35 3E par 21 5E 00 C9 3E.

10 REM Energie infinie sur KARATEKA version 7
20 REM (C) JOSTICK 1990
30 MEMORY 667FF:MODE 1
40 FOR N=6A59E TO 6A59F:READ A\$=AVAL/("E"+AS)
50 SUM=A\$+POKE N,A:PRINT
60 IF SUM<15662 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 PRINT "INS REZ VOTRE ORIGINAL":CALL EBI8
80 CALL 100D:"1:67000:CALL 697D
90 DATA 3E,C9,32,17,8D,C3,80,00,21,25,97,11,00,BF
100 DATA 01,80,00,ED,B0,F3,31,00,C0,21,00,80,11,00
110 DATA 01,02,00,CD,3E,38,21,00,00,11,00,35,0E,00
120 DATA CD,3E,98,21,00,40,11,00,2P,0E,00,CD,3E,98
130 DATA 3E,9F,32,3E,99,21,30,98,11,00,7F,01,64,00
140 DATA ED,80,C3,80,7F,21,00,40,11,00,80,01,C0,2F
150 DATA CD,80,3F,C3,D9,01,88,7F,ED,49,D9,3A
160 DATA 73,28,FE,32,79,20,18,32,CD,88,1B,1C,ES,DD
170 DATA E1,CD,80,28,21,88,28,35,CD,15,29,E1,CD,9D
180 DATA 28,18,16,32,E5,B1,1B,1C,ES,DD,E1,CD,9D,29
190 DATA 21,28,2A,85,CD,89,2A,E1,CD,8D,2A,01,00,96
200 DATA ED,49,01,9C,7F,ED,49,C9,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l' nergie infinie sur la version cassette, faites POK N=0E17,&C9.

Pour avoir de l' nergie infinie sur la version disquette, faites POK N=0D93,&C9.

KNIGHT FORCE

CPC

10 REM Energie et temps infinie sur KNIGHT FORCE vers.DK
20 REM (C) Jostick Hobbo par Petrice Manbert
30 REM Dis Eric on partage l'argent que te rapportera
40 REM Ce Jeu trop f cie a bidouiller ?
50 DEPOUT "E":MEMORY 67FF:CLOSEOUT:MODE 1
60 FOR N=6A000 TO 6A019:READ A\$=AVAL/("E"+AS)
70 SUM=A\$+POKE N,A:PRINT:POKE N=6A0A6,0
80 IF SUM<1809 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATA":END
90 PRINT "INS REZ VOTRE ORIGINAL...":CALL EBI8:MODE 0
100 POK N=6A0A7,0:LOAD "BOOT",4800:CALL 6A000
110 DATA 21,0E,A0,11,54,A1,10,00,ED,B0,C3,00,08,AF,32
120 DATA 25,1B,32,AC,08,32,12,0F,C9,00,00,00,00,00,00

Pour avoir le temps infini : POK N=5B25,0.

Pour avoir de l' nergie infinie, faites POK N=48AC,0:POKE N=4F12,0.

Pour avoir du temps infini, faites POK N=5B20, &C9.

Pour avoir de l' nergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7

10 REM Energie et temps infinie sur KNIGHT FORCE (version Diak)
20 REM Sur KNIGHT FORCE (version Diak)
30 REM Pour la Compil DNE TWO de Titus
40 REM Per Caroline & Nicolas - (C) JOSTICK
50 MEMORY 61FF:MODE 1:POKE 6A8A6,0:POKE 6A8A7,0
60 PRINT "Ins rer l'original de KNIGHT FORCE...
70 CALL EBI8:LOAD "Kni.com",42000
80 POK 628AC,0:POKE 62F12,0:POKE 63E20,4C9
90 MODE 1:PRINT "Face 2, svp...":CALL EBI8
100 CALL 62000

C8 3D par F8 5F B7 C8 00 et les octets F8 5E D6 04 par F8 5E D6 00.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 28 05 DE 01 par C9 05 DE 01.

KENDO WARRIOR

Pour avoir des vies infinies:

POKE15115,165
SYS 2304

KULT

Dans la salle du pendu, apr s s'ouvrir alors qui m ne directement dans les grottes o  se trouvent Normayen et Ash.

KICK OFF II

CPC

10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Diak Coupe (FACE A)
30 REM (C) JOSTICK 1991
40 MEMORY 67FF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 6B866,1
50 FOR N=6A500 TO 6A5A7:READ A\$=AVAL/("E"+AS)
60 SUM=A\$+POKE N,A:PRINT:POKE N=6B78,6FF
70 IF SUM<15662 THEN PRINT "DATA ERROR 111":END
80 PRINT "INS REZ VOTRE ORIGINAL...":CALL EBI8
90 MODE 0:OUT EBI8,1:OUT EBI8,0:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,09,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,00,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,67,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00

(coupe)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POK N=6702,0.

CPC

10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Diak Coupe (FACE B)
30 REM (C) JOSTICK 1991
40 MEMORY 67FF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 6B866,1
50 FOR N=6A500 TO 6A5A7:READ A\$=AVAL/("E"+AS)
60 SUM=A\$+POKE N,A:PRINT:POKE N=6B78,6FF
70 IF SUM<15662 THEN PRINT "DATA ERROR 111":END
80 PRINT "INS REZ VOTRE ORIGINAL...":CALL EBI8
90 MODE 0:OUT EBI8,1:OUT EBI8,0:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,09,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,00,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,67,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00

(ligue)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POK N=6902,0.

Pour le championnat, il faut choisir soit la France ou l'Espagne. Ce sont les plus rapides.

Pour marquer   coup sur des buts, la meilleure solution est de foncer tout droit et de garder la balle dans les pieds, dans la surface de r paration. Attendre que le goal sorte et quand il sera pr s de vous, tirez. Cela marche   tous les coups.

AMIGA

KARATE KID II

Pour changer de tableau, tapez   la place de votre nom dans les High-Scores 'MYAGI'. Maintenant il vous suffit de presser la touche 'p' pendant le jeu.

ST

KICK OFF EXTRA TIME

Pour arr ter les penalties, il suffit de rester appuy  sur le bouton du joystick sans toucher au manche.

AMIGA

ST

Pour faire un lob du milieu du terrain, il faut faire la m me man uvre que pour un lob simple mais en appuyant dur le bouton de la manette.

KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E 00 FA EB 19 par 00 3E 00 00 00 00.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE 824EE,0
POKE 824FF,0
POKE 824F0,0
POKE 824F1,0

Amateurs de jeux d'aventure, bonjour!! Si vous vous êtes rendus acquiescents de ce fabuleux jeu, c'est sûrement à cause de ses superbes graphismes.

Malheureusement pour vous, illustres incapables, pour accéder à ces écrans ô combien extraordinaires il vous faut résoudre cette épopée. Et c'est là que nous intervenons.

Après avoir suivi avec attention l'animation d'introduction vous retrouvez

LE DESERT

Comme devant la maison de Cispin. Comme le dit ce cher Cédric, la première étape de la quête se trouve en ville (2 écrans au Sud). Là, vous remarquez la présence de trois

magasins : un tailleur, un marchand de jouet et un cordonnier. Rentrez sans peur dans l'une de ces boutiques et au sortir de celle-ci vous remarquerez l'absence de celui qui réparait son chariot. En partant celui-ci a malencontreusement laissé tomber une pièce sur laquelle vous vous jetez évidemment. De plus vous trouvez dans un tonneau un poisson pourri que vous prenez, non moins évidemment.

Rendez-vous 4 écrans plus à l'Ouest où vous utilisez le poisson pour sauver une ruhe d'un ours affamé, en échange d'un peu de miel puis au péril de votre vie dans la ruhe. N'oubliez pas cependant de ramasser le bâton qui fera un écran plus haut la joie du jeune loup. Ce qui vous vaudra la reconnaissance

éternelle du roi Antony. Ceci fait, il faut chercher une aiguille dans la botte de foin de l'auberge (direction Sud-Est), et bien que vous n'y arriviez pas, vos nouvelles amies les fournies, elles, la trouvent.

Maintenant, maintes possibilités s'ouvrent à vous, mais c'est le moment rêvé pour aller maigrir dans la sauna naturel qui se trouve à l'Ouest (référez-vous au plan qui débute à l'Ouest de la roulotte).

ENTER AT YOUR OWN RISK

A l'aide du talisman précédemment acquis (attention à bien le PORTER) vous pouvez ENTER WITHOUT RISK dans la forêt aux grenouilles.

Débarrassez-vous de la sorcière en lui faisant cadeau de la lampe d'Ali. Cela vous permettra de pénétrer chez elle et de jouer l'arsène Lupin en lui dérochant un rouet (dans le coffre), une clef (sur la lampe) et un sac rempli d'éméraudes (dans le tiroir de la commode). Pour rendre son cœur à la saule pleureuse il faut d'abord l'ôter au chien en se servant de la clef (à l'Est de la maison). Puis un insoluble problème se pose à vous :

"JE VEUX SORTIR!!" Enfin... Insoluble, pour vous peut-être, car NOUS détenons la solution : Vous avez sans doute remarqué quelques yeux luisants et avides de vos trois malheureuses émeraudes dans l'écran à l'Ouest de la maison car c'est là où se trouve la réponse : jetez un des diamants vers les yeux, et ô surprise...

Recommencer l'opération avec une nouvelle fois et avant que votre générosité vous reprenne (dommage pour les gripsous!!!), utiliser le miel ô combien gluant sur vous afin de faire connaissance avec cet Arpagon, puis laissez d'une corde et d'un gigot d'agneau. Allez voir notre ami le serpent et imitez lui le cri du serpent à sonnette femelle pour le faire fuir (avec le tambourin).

Une fois sorti de la forêt vous avez encore un grand panel d'actions : vous pouvez, dans l'ordre que vous voulez :

- Rendre son cœur à la saule pleureuse et ainsi récolter la lyre.

- Aller chercher le tambourin à l'ancien emplacement de la roulotte.

- Echanger le rouet contre la marionnette après de l'infinitésimal grimoire et ainsi gagner la lyre chez le marchand de jouet.

- Echanger l'aiguille contre la cape chez le tailleur.

- Acheter une tarte à la crème (Tiens ça me rappelle un certain gag), avec la pièce en bronze. Puis au sortir du boudoir sauver le fameux rat du chat en lui balançant prestement la godasse du squelette.

- Faire le bonheur du cordonnier avec les chaussures en "platine massif" généreusement données par le lutin.

Toutes ces actions réalisées, vous pourrez enfin avoir l'immense honneur de vous faire tabasser (non sans un certains style) par les défavorisés d'une société cruelle et sans scrupule qui résident dans le bouge du coin. Heureusement que nous avions assuré nos arrières puisque nous sortions de cette TER-

RIBLE (j'insiste sur ce terme) aventure fort d'une corde et d'un gigot d'agneau. Allez voir notre ami le serpent et imitez lui le cri du serpent à sonnette femelle pour le faire fuir (avec le tambourin).

Une fois sorti de la forêt vous avez encore un grand panel d'actions : vous pouvez, dans l'ordre que vous voulez :

La voie est donc maintenant libre vers de nouvelles tribulations dans lesquels vous vous avancez, le pas lent et joyeux et surtout le ventre plein d'une partie du gigot.

PIQUE-NIQUE EN MONTAGNE

A few hours later, vous avez bien vu le paysage là...

C'est pas pour rien qu'il y a de la neige dessus, alors couvrez-vous, vous risquez d'attraper une grosse pneumonie carabinée, et cela ferait vraiment stupide dans les livres d'histoire : la face Dumond changée à cause d'un rhume.

Vous arrivez ensuite devant une corniche où vous avez la subite idée d'y accrocher la corde, pour vous hisser jusqu'à l'écran suivant. Ecran qui d'ailleurs, fait l'objet d'un peu d'action. Haut, Haut, Bas et hop! sur le tronc d'arbre pour rejoindre Cédric. Avant que le malheureux hibou ne se fasse digérer par l'animal (et oui on fait médecine!) du canis lupus qui vient de l'enlever, une partie de bob-leigh s'impose.

Et pourtant un aigle affaibli vous fait pitié et presque oublier le pauvre Cédric. Vous vous sentez obligé de lui donner le reste de l'agneau avant de vous faire escorter jusqu'à Icebella. A ce point de l'aventure votre avenir paraît sombre mais votre musique charmera même le glaçon qui lui sert de cœur et elle vous laissera le privilège de vous faire

le sirène vous arrivez au...

CHATEAU DE MORDACK

Et un poisson pourri de plus dans votre escarcelle, le avant d'aller faire de la soupe d'yeux de gargouilles avec le cristal droit de passage vers l'entrée du château. Mais pourquoi passer par la grande porte quand on a la petite à sa disposition (bloquée bien entendu par le pied-de-biche). Pour résoudre le petit labyrinthe regardez attentivement le plan : allez d'abord rendre visite à la "chose" qui, tellement contente de vous voir et recevoir le tambourin, en perd sa sérénité et fait une démonstration de gym à vous s'en décoiffer, voire à en perdre une broche. Vous rendez ensuite à la porte facilement ouverte à coup de broche. Dans la salle suivante vous trouvez un sac de pois dans une armoire. Après avoir parlé avec la Cendrillon de la pièce suivante et lui avoir passé le médaillon au cou vous pouvez vous rendre dans le vestibule pour jouer les mélomanes, mais cette étape n'est pas nécessaire, alors ne vous y attardez pas et allez plutôt compléter lueur à la Blue Beast, qui vous remercie en vous offrant un appartement d'une extrême fraîcheur et où l'on n'est jamais incommodé par le soleil, mais ceux-ci vous rendent bien : dans leur trou, un hameçon trouve même du fromage. Revenu dans la salle à

manger par le Yeti qui "garde" sa cave. Heureusement vous avez toujours le mot pour rire et vous choisissez ce moment pour faire la blague de la tarte qu'appreciera sûrement ce connaisseur insouciant qu'est cet hominien (Eh oui on fait aussi anthropologie!!!). Découvert de ne pas trouver de bonnes bouteilles vous vous consolez avec un cristal brisé à la force du marteau. Pour sortir de ce cul-de-sac qu'est la montagne vous ne trouvez rien de plus amusant que de servir de nourriture à un oisillon peu commun. Heureusement après vous être emparé d'un médaillon la reconnaissance de l'aigle vous ramènera sur...

UNE PLAGE INCONNUE

Rien à tirer de l'hermite pour l'instant (à part peut-être une barre de fer), cependant le navire, après avoir été imperméabilisé pensez à la (cire), paraît beaucoup plus intéressant.

Ecran au Sud et 4 écran à l'Est plus tard, et la lyre interesse une fois de plus les femmes qui se l'arrachent (c'est tout de même mieux que si c'était votre tête). Vous éclipses après avoir ramassé un lambeau, un coquillage, et Cédric dans un piteux état. De nouveau sur la frêle barque et 4 écrans à l'Ouest après, le coquillage devient sonotone vous aide à vous faire aider du vieil autochtone. Guide par une pulpeuse et frétil-

manger, vous vous venez des manières peu hospitalières de votre hôte en le bâtant aux billes.

Après un court séjour à l'étage du dessus vous pouvez nourrir le chat dans la salle à manger (faites plusieurs voyages s'il n'y est pas) et profitez-en pour l'enfermer dans le sac vide de tout contenu. Rendez-vous ensuite dans la bibliothèque de Mordack (au Sud de sa chambre) pour y lire le livre le plus intéressant. Patientez ici quelques instants et vous verrez le proprio s'endormir, vous léguant sa baguette magique.

ILS FIRENT HEUREUX MAIS AVAIENT DEJA BEAUCOUP D'ENFANTS

Dans le laboratoire vous pouvez trouver une machine infernale qui marche au fromage, en ayant préalablement posé les deux baguettes en votre possession. Pour le final un peu d'imagination et quelques sauvegardes vous aideront à trouver les animaux adéquates (Si vous n'êtes vraiment pas doué sachez qu'il faut utiliser la baguette sur Mordack transformé et choisir successivement le tigre, le lapin, la belette et l'orange. Le reste n'est qu'animation).

Nous espérons que vous n'aurez pas de problèmes (par exemple avec les animations qui se déclenchent quand elles veulent). Et bonne chance aux UNLUCKYS.


```
10 REM Credits infinis
20 REM Sur KLAX (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5AB
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&F2D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de KLAX..."
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,40,00,E5,22,05,01,D1,21,A5
130 DATA A5,01,08,00,ED,B0,C3,00,01,AF,32,EF,0B,C3
140 DATA 00,04
```

```
10 REM crédits et drops infinis sur KLAX
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A033:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>3771 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,24,A0,3E,C3,32
110 DATA C1,01,21,80,00,22,C2,01,21,27,A0,11,80,00
120 DATA 01,30,00,ED,B0,C3,00,01,3C,C0,07,AF,32,EF
130 DATA 0B,21,18,17,22,EF,0A,C3,00,04
```

' Crédits infinis pour les 2 joueurs à KLAX

' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

INLINE adr%,512

FOR i%=0 TO 324 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a\$)

sum=sum+VAL("&H"+a\$)

NEXT i%

IF sum<>&H1E1FD9

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\KLAX.PRG",adr%,324

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"

DATA 601A,0000,0122,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0100,3F3C,0009,4E41,5C8F

DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E4E,5C8F

DATA 487A,0008,3F3C,0026,4E4E,4DF9,0006,EC00,4BFA,0012

DATA 3E3C,007F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0006,EC00,4FF9,0008

DATA 0000,614E,007C,0700,41F9,0004,0000,43F9,0007,0000

DATA 3E3C,007F,22D8,51CF,FFFC,3E3C,0050,207C,0000,00F4

DATA 227C,0007,2000,22D8,51CF,FFFC,23FC,4EF9,0007,0007

DATA 1120,33FC,2000,0007,1124,4DF9,0007,0000,4EF9,0007

DATA 0000,41F9,0004,0000,48E7,01C0,3F3C,0009,3F3C,0000

DATA 4267,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,DFFC

DATA 0000,0014,4CD7,0380,41E8,1200,3F3C,000A,3F3C,0000

DATA 3F3C,0001,3F3C,0001,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E

DATA DFFC,0000,0014,4CDF,0380,4E75,31FC,6002,4E9A,2C7C

DATA 0000,0400,4ED6,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064

DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4B4C,4158,0000,0000

DATA 006C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

ST

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 21 D7 2E 35 par 21 D7 2E 00.

CPC

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &0BEF,0.

Compil WINNING TEAM

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets D7 2E 35 et remplacez-les par D7 2E 00.

Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 15, adresse 6B.

Pour avoir des drops infinis, recherchez les octets 1B 21 D5 2E 7E 3C et remplacez-les par 1B 21 D5 2E 18 17.

Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 14, adresse 16B.

Pour avoir des crédits infinis: POKE &BEF,0

Pour avoir des drops infinis:POKE &AEF,&18 et POKE &AF0,&17

' Crédits infinis pour KLAX

' de la compilation WINNING TEAM

' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

INLINE adr%,512

FOR i%=0 TO 323 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a\$)

sum=sum+VAL("&H"+a\$)

NEXT i%

IF sum<>&H3E76C8

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"

-INP(2)

BSAVE "A:\KLAXLOD.PRG",adr%,323

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"

DATA 601A,0000,011E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD

DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF

DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C

DATA 4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41

DATA 548F,13C0,0000,011C,41F9,0000,010F,4879,0000,011B

DATA 4879,0000,011B,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC

DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,D9FC

DATA 0000,015E,2A4C,38BC,4AFC,284D,23FC,0000,0200,0000

DATA 0010,23FC,31FC,6002,0000,0200,23FC,4E9A,4EF8,0000

DATA 0204,33FC,0400,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C,0004

DATA 3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45,496E

DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064

DATA 6520,4B4C,4158,0A0D,6465,206C,6120,636F,6D70,696C

DATA 6174,696F,6E20,5769,6E6E,696E,6720,5465,616D,0041

DATA 3A5C,4B4C,4158,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606

DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

ST

**ST**

L.E.D. STORM

```
' Energie infinie pour L.E.D. STORM
' uniquement pour 520 ST à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
```

```
PRINT "Inserez la disquette de L.E.D. STORM"
PRINT " Et pressez une touche"
```

```
~INP(2)
```

```
DIM a%(&H200)
```

```
m%=VARPTR(a%(0))
```

```
s%=254
```

```
adr%=m%+&HA
```

```
var1%=&H4790001
```

```
var2%=&H33FC003F
```

```
REPEAT
```

```
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
```

```
UNTIL r%=0
```

```
IF LPEEK(adr%)=var1%
```

```
  LPOKE adr%,var2%
```

```
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
```

```
  PRINT "Energie infinie installées"
```

```
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
```

```
  LPOKE adr%,var1%
```

```
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
```

```
  PRINT "Energie infinie désinstallées"
```

```
ELSE
```

```
  PRINT "Ce n'est pas la DKde L.E.D. STORM"
```

```
END
```

```
ENDIF
```

Tapez 'DAVID BROADHURST WANTS TO
CHEAT' afin, d'obtenir du temps infini.

LA BANDE A PICSOU

Allez souvent dans votre chambre forte, vous pour-
rez ainsi trouver des pièces rares et vous mettre
1000 dollars en poche de temps à autre.

AMIGA

LAST DUEL

Pausez le jeu avec F9, puis appuyez sur help, shift
gauche, et "1". Redémarrez le jeu et la touche F8
donne 5 vies supplémentaires; les touches de fonction
font aller au niveau désiré.

AMIGA**ST**

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE II

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:

niveau 2: TWILIGHT

niveau 3: PEA SOUP

niveau 4: THE KIDS

niveau 5: PEACHES

niveau 6: LIVERPOOL

niveau 7: BAGLEY

niveau 8: E BOW

AMIGA

Première étape: Larry à la Porn Prod Corp

Regardez le trophée sur la table en bas à droite, puis buvez un peu d'eau fraîche au distributeur. Allez dans la pièce au fond à gauche. Désinfectez vous les mains avec le baril qui se trouve en haut à droite. Prenez les cassettes vidéo près du moniteur en bas à droite. Passez chacune des trois cassettes dans l'appareil, situé au bout à droite du bureau, pour les effacer. Ouvrez le premier tiroir en partant de la gauche et prenez le chargeur. Allumez le radio-K7 et vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques de Larry V. Sortez et ouvrez la porte qui se trouve près de l'alcôve. Entrez et prenez la carte de crédit "Aerodork Airline Gold Card" qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le tiroir du haut du premier casier en partant de la droite et prenez les dossiers des trois gagnantes. Sortez et branchez le chargeur dans la prise près du meuble à café. Introduisez votre caméra dans le chargeur et attendez que la batterie indique 100%. En attendant, regardez les trois dossiers, vous découvrirez alors trois indices vous permettant de vous rendre dans chacune des villes où se trouvent les gagnantes. Reprenez le chargeur et la caméra. Sortez par la droite de l'écran. dehors regardez la statue puis montez dans la limousine. Direction l'aéroport.

Prenez un billet d'avion pour New York grâce au distributeur situé à gauche de l'entrée. Entrez dans l'aéroport et utilisez votre "Aerodork Airline Gold Card" sur la caméra de surveillance. Entrez dans la salle d'attente et pour passer le temps, essayez de vous asseoir sur la chaise. Lorsque le message d'embarquement apparaît, utilisez le billet dans la fente située à droite de la porte. Une fois à bord de l'avion, prenez le magazine qui se trouve sur le siège devant vous. Regardez le magazine et faites donc une petite sieste.

Seconde étape: Patti au FBI

Après la séquence animée vous vous retrouvez dans le laboratoire du FBI. Regardez tous les techniciens. Allez à droite et notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Regardez encore le technicien et ouvrez ensuite la porte de droite. Après cette visite médicale un peu spéciale, sortez et prenez la cassette et le lecteur qui se trouve sur le bureau à gauche de l'ordinateur. Placez la cassette dans le lecteur et vous obtiendrez alors des informations sur Reverse Diaz. Allez à gauche et prenez le soutien gorge sur le bureau et regardez le de plus près puis mettez le, il vous servira plus tard. Sortez par la porte du fond à gauche et entrez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne et téléphonez à l'inspecteur: 556-2779 pour lui demander des renseignements sur PC-Hammer. Prenez le fax et regardez le. Remontez le lecteur au chauffeur pour vous rendre chez Reverse Diaz.

Pendant le trajet vous en profitez pour faire une petite sieste pour vous retrouver à nouveau dans la peau de Larry.

Troisième étape: Larry à New York

Dans l'aéroport de New York. Regardez les pubs jusqu'à ce que vous tombiez sur celle qui vous permettra de louer une limousine pour vous rendre au Hard Disk

Café. Prenez une pièce dans la caisse qui se trouve sous la caméra de surveillance. Allez à droite et trouvez le téléphone qui marche pour pouvoir appeler le: 552-4668.

Sortez de l'aéroport et entrez dans la limousine. Montrez la serviette du Hard Disk Café au chauffeur pour qu'il puisse vous y conduire. Prenez le portefeuille qui se trouve à votre gauche sur le siège. Une fois votre destination atteinte sortez et regardez le portefeuille, vous découvrirez alors des cartes de crédits et du liquide. Mettez ensuite une cassette dans votre caméra de poche et entrez. Une fois à l'intérieur allez écouter un peu de musique grâce à la boîte à musique située à gauche des ordinateurs. Parlez au maître d'hôtel qui ne vous est pas inconnu. Donnez lui 100\$ pour obtenir une place. Prenez le ruban à trou qui sort de la machine et entrez dans la salle à manger. Faites un sitting jusqu'à ce que Michelle Milkem, votre première candidate arrive. Malheureusement vous ne pourrez pas la suivre. Retournez voir le maître d'hôtel et donnez lui les cartes de crédits. Il vous donnera alors un nouveau ruban qui vous permettra d'entrer dans le salon Hermann. Utilisez le ruban sur la machine qui cette fois-ci ne vous le rendra pas. Entrez dans le salon et engagez la conversation avec Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Mettez votre caméra en marche et parlez lui un moment. Puis donnez lui les relevés de comptes qui se trouvaient dans le portefeuille. Elle vous remerciera alors d'une agréable manière. Après cette séquence d'une incroyable intensité, vous vous retrouvez dans l'entrée du Hard Disk Café. Arrêtez votre caméra puis téléphonez au 552-4668 pour louer une limousine. Sortez et entrez dans la limousine, direction l'aéroport. Prenez un billet pour Atlantic City et agissez de la même manière que précédemment. Vous allez encore plonger dans un sommeil profond.

Quatrième étape: Patti chez Reverse Diaz

Entrez dans l'immeuble et regardez l'affiche à gauche de l'ascenseur et notez l'étage du studio de Reverse Diaz. Reculez le gardien et montrez lui le lecteur. Il vous enverra l'ascenseur. Une fois en haut, dirigez vous vers le disque d'or et la platine disque. Prenez le disque d'or et placez le sur la platine. Choisissez la vitesse 33 tours et mettez en marche. Écoutez un moment et arrêtez la platine, reprenez le disque. Allez à la porte du fond et entrez. Dans le studio d'enregistrement allez jouer du clavier jusqu'à ce que le morceau soit correctement interprété. Ensuite parlez à Reverse Diaz et donnez-lui la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous donnera une cassette. De retour dans la limousine, montrez le fax au chauffeur et direction PC-Hammer.

Cinquième étape: Larry à Atlantic City

Dans l'aéroport, regardez les pubs et notez le numéro de téléphone pour pouvoir louer une limousine. Allez jusqu'aux machines à sous et utilisez les pour trouver une pièce.

Mettez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez le chargeur sur la prise pour pouvoir la recharger.

Reprenez le tout et allez téléphoner: 553-4468. Sortez et entrez dans la limousine. Montrez la pochette d'albums au chauffeur. Une fois arrivé au casino, parlez à l'hôtesse d'accueil donnez lui quatre chiffres au hasard et vous gagnerez 10\$. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous ayez à peu près 1000\$. Allez ensuite dans la salle du fond et donnez 25\$ au garde. Regardez alors Jennifer, la gagnante du concours de maillots. Sortez du casino et allez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez un magasin de location de roller-skates. Entrez et approchez vous du comptoir. Donnez 250\$ de caution pour pouvoir louer des rollers. Sortez et classez les rollers sur le banc. Baladez vous jusqu'à ce que vous rencontriez Lana Lusciou. Mettez alors votre caméra en marche et engagez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous invite à venir combattre contre elle lors d'une rencontre de catch dans la boue. Arrêtez votre caméra et retournez rendre les rollers. Vous récupérerez alors une partie de votre caution.

Retournez ensuite dans la salle du fond du casino et mettez à nouveau votre caméra en marche, puis donnez 500\$ au garde pour pouvoir monter sur le ring. Touchez ensuite les différentes parties du corps de Lana jusqu'à ce que vous tombiez tous les deux par terre. Malheureusement vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout. Après avoir mis en boîte cette triste mésaventure, arrêtez votre caméra et sortez du casino. Parlez au portier pour qu'il vous appelle une limousine. Direction l'aéroport. Prenez un billet pour Miami, et entrez.

Sixième étape: Patti chez PC-Hammer

Entrez dans l'immeuble et utilisez le code trouvé sur le fax pour ouvrir la porte de gauche: 28667. Vous vous trouvez alors dans le bureau. Fouillez dans la terre de la plante dans l'angle en haut à droite, vous trouverez alors une clef. Prenez ensuite le coupe papier qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le bureau avec la clef et fouillez dans les tiroirs. Vous trouverez un dossier et un papier bleu avec un numéro. Notez le numéro: 51402. Photocopiez ensuite le dossier. Mais après avoir touché un mauvais bouton, la photocopieuse vous explose en pleine figure, vous vous retrouvez alors couvert d'encre. Remettez le dossier dans le tiroir et reprenez le. Remplacez la clef dans la terre et le coupe papier sur le bureau. Ouvrez la porte de gauche et entrez. Vous vous retrouvez maintenant dans la salle de bains. Utilisez la douche pour vous nettoyer. Mais une fois dans la douche, celle-ci s'enfonce dans le sol et vous vous retrouvez alors, après un passage remarqué devant les fenêtres des différents étages, au sous-sol. Prenez les vêtements qui se trouvent à côté de la douche et allez ensuite à droite. Utilisez le code trouvé dans le bureau pour ouvrir la porte du studio. Entrez et utilisez les commandes de la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous captiez la conversation des deux individus. Prenez alors une bande magnétique qui se trouve dans le placard du fond. Mettez la bande sur le magnéto en bas à gauche et enregistrez la conversation. Malheureusement, vous vous faites repérer et enfermez dans la pièce. Arrêtez le magnéto et rebobinez la bande avant de la reprendre.

Septième étape: Larry à Miami

Entrez dans la limousine et regardez les pubs jusqu'à ce que vous parveniez à régler le son pour pouvoir casser la vitre. Parlez dans le micro et lorsque la vitre sera brisée, échappez vous. Vous vous retrouvez alors dans votre limousine et vous prenez la direction du FBI.

Dans l'aéroport regardez les pubs jusqu'à ce que vous trouviez deux fois ci qui vont vous permettre de louer des limousines. Allez jusqu'au distributeur de cigarets et prenez les deux pièces. Placez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez la batterie. Allez ensuite téléphoner: 554-1272. Sortez de l'aéroport et montez dans la limousine. Montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Une fois sur place, montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous vous trouvez alors dans la salle d'attente. Prenez la nappes qui se trouve sur la table en bas à droite. Allez frapper à la vitre du fond pour pouvoir prendre un rendez-vous. Répétez l'opération une seconde fois et répondez aux questions de la façon suivante: Y-Y-N-Y-Y-Y-Y-Y-N-N-N. Pas de chance votre rendez-vous n'est pas avant six mois. Allez téléphonez au numéro trouvé sur la carte du docteur Pulliam: 554-3627. Utilisez ensuite la nappes autour de votre tête et frappez à nouveau à la vitre. La secrétaire voyant alors votre état vous fera pénétrer dans le cabinet du docteur. Mettez en marche votre caméra et regardez Chi Chi Lambada de plus près.

Essayez de déboulonner sa blouse plusieurs fois de suite (environ 6 à 7 fois) jusqu'à ce que vous y parveniez. Parlez lui ensuite jusqu'à ce qu'elle se mette à danser. Elle vous accompagnera alors dans la salle de gymnastique située au dessous où vous devrez réaliser quelques acrobaties infructueuses pour séduire la belle. Après ces exploits vous vous retrouvez à nouveau dans la salle d'attente. Arrêtez votre caméra et téléphonez au second numéro pour louer une limousine: 554-8544. Sortez et montez dans la limousine, et direction l'aéroport. Prenez un billet pour Los Angeles et entrez dans l'aéroport.

Huitième et dernière étape: Séquence animée

Patti fait son rapport à l'inspecteur qui lui propose alors de se retrouver à la maison blanche. Pendant ce temps l'avion de Larry a un léger problème: il n'y a plus de pilote.

Vous vous portez volontaire pour essayer de redresser l'avion. Après avoir touché plusieurs commandes, vous parvenez à prendre en main l'avion et à le faire atterrir. Vous êtes alors considéré comme un héros et le président des États unis vous invite à une réception à la maison blanche. Là, vous retrouverez Patti qui devra, après avoir démasqué monsieur Big, utiliser son soutien-gorge pour l'empêcher de s'enfuir. Finalement tout finit bien et vous partez tous les deux pour Camp David en hélicoptère.

Si vous possédez un carte sonore avec une sortie DAC, vous aurez droit à tous les sons digitalisés du jeu. The End

LEMMINGS

[illegible]

AMIGA

[illegible]

AMIGA

Pour passer un tableau, tapez 'GO'.

Vous voulez gagner même si vous n'avez sauvé que 0% de Leominis? C'est facile si vous avez uoc cartouche genre Nordic Power si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez rien faire!

il vous suffit de rechercher les octets 6D00 0072 et de les remplacer par 6000 0072. Ça doit se trouver à l'adresse \$752 ou \$75C.

Tous

Niveau FUN			Niveau TRICKY			Niveau TAXING			Niveau MAYHEM		
1	BAJLHDBCL	1	HBANLMPDV	1	MEBAJLHFS	1	NHMFALHY	1	NHMFALHY	1	NHMFALHY
2	IJLHDBCCU	2	BINLHFIQDO	2	BIBJLMOFI	2	HMFHFNHMO	2	HMFHFNHMO	2	HMFHFNHMO
3	NHLHDBACR	3	BAJLHDBEO	3	BAJLHDBEO	3	MFHFAJLHFX	3	MFHFAJLHFX	3	MFHFAJLHFX
4	HLHDBNECK	4	IJLHDBCEX	4	BINLHFIQFR	4	FHFJLMOHQ	4	FHFJLMOHQ	4	FHFJLMOHQ
5	LHBAJLFT	5	NHLHDBADEU	5	FAJLHDBHGT	5	HFANLMEPIN	5	HFANLMEPIN	5	HFANLMEPIN
6	DBHJLJGCM	6	HLHDBNEEN	6	IJLHDBFCGM	6	FANLHFIQIHW	6	FANLHFIQIHW	6	FANLHFIQIHW
7	HBANLHDCJ	7	LDBAJLEFW	7	NHLHFIADGJ	7	FAJLHDBIW	7	FAJLHDBIW	7	FAJLHDBIW
8	BANLHDHGS	8	DBJLJGEP	8	IHLHFIHES	8	IJLHDBIFP	8	IJLHDBIFP	8	IJLHDBIFP
9	BAJHMDHJCU	9	IBANLHDEM	9	LDFHAFJLGL	9	NHLHFIADIM	9	NHLHFIADIM	9	NHLHFIADIM
10	IJHMDHBCNK	10	BINLHDIIEV	10	DHFJLJLGGU	10	HLHFIHNEF	10	HLHFIHNEF	10	HLHFIHNEF
11	NANLHIBALCK	11	BAJHMDJFEX	11	HFANLHDSGR	11	LDFAJLFO	11	LDFAJLFO	11	LDFAJLFO
12	HMDHIBINMGT	12	IJHMDHBEQ	12	FHNLHDHIGK	12	DFJLJLIGX	12	DFJLJLIGX	12	DFJLJLIGX
13	MDHBAJLNGM	13	NHMDIBALEN	13	FAJHMDJHGM	13	IFANLHDHUI	13	IFANLHDHUI	13	IFANLHDHUI
14	D-HBJLMOCV	14	HMDIBINMEW	14	IJHMDHIFUKV	14	FNLHDIIN	14	FNLHDIIN	14	FNLHDIIN
15	HBANLMDPCS	15	NDBAJLNEP	15	NHMDHIFALGS	15	FAJHMDJHJP	15	FAJHMDJHJP	15	FAJHMDJHJP
16	BANLMDHQCCL	16	DBJLJMOFY	16	NHMDHIFMGL	16	IJHMDIFKTY	16	IJHMDIFKTY	16	IJHMDIFKTY
17	BAJLHFIHBDU	17	IBANLMDPEV	17	MDHFAJLJNGU	17	NHMDHIFALIV	17	NHMDHIFALIV	17	NHMDHIFALIV
18	IJLHFIHBCDX	18	BINLMDHQEO	18	DHFJLMOGN	18	HMDHFNMO	18	HMDHFNMO	18	HMDHFNMO
19	NHLHFBADDU	19	BAJLHFIHBER	19	IIFANLMDPGK	19	MDHFAJLNX	19	MDHFAJLNX	19	MDHFAJLNX
20	LHFBHINEDN	20	IJLHFIHBCFK	20	FHNLHDHQGT	20	DFJLJLMOIQ	20	DFJLJLMOIQ	20	DFJLJLMOIQ
21	LHBAJLFDW	21	NHLHFIADFX	21	FAJLHFIHBRW	21	FANLMDPIN	21	FANLMDPIN	21	FANLMDPIN
22	FHJLJLGDIP	22	HLHFIHBEFQ	22	IJLHFIHFCBP	22	FANLMDQI'W	22	FANLMDQI'W	22	FANLMDQI'W
23	HBANLHFDH	23	LFBALJFJF	23	NHLHFIHADHM	23	FAJLHFIHBJJ	23	FAJLHFIHBJJ	23	FAJLHFIHBJJ
24	BANLHFDHV	24	FIBJLJLGS	24	HLHFIHNEIV	24	IJLHFIHFCJS	24	IJLHFIHFCJS	24	IJLHFIHFCJS
25	BAJHMFHJDX	25	IBANLHFIHP	25	LHFAJLHFO	25	NHLHFIADIP	25	NHLHFIADIP	25	NHLHFIADIP
26	IJLHFIHBDQDQ	26	BINLHFIIFY	26	FHFJLJLGHX	26	HLHFIHNEJY	26	HLHFIHNEJY	26	HLHFIHNEJY
27	NHMFHIBALDN	27	BAJHMFJFK	27	HFANLHFIHU	27	LFBALJLFR	27	LFBALJLFR	27	LFBALJLFR
28	NHMFHIBINMDW	28	IJHMFIBKFT	28	FANLHFIHIN	28	FHJLJLJGX	28	FHJLJLJGX	28	FHJLJLJGX
29	MFBALNDP	29	NHMFIBALFQ	29	FAJLHFIHJIP	29	FANLHFIHJX	29	FANLHFIHJX	29	FANLHFIHJX
30	FHEJLHMODY	30	HMFHIBINMFJ	30	IJHMFHFKHY	30	FANLHFIHJQ	30	FANLHFIHJQ	30	FANLHFIHJQ

LIBERATOR

Pour avoir des vics infinies, faites :
POKE &117D,0.

LIFE AND DEATH

Tout d'abord, vous devez observer le ventre du patient. S'il n'a rien, vous le mettez en observation car il a des gaz. Mais quand vous voyez qu'il a mal seulement au côté gauche, ce sera une appendicite. Mettez-le en salle d'opération. Quand vous êtes en salle d'opération, vous l'anesthésiez puis vous le désinfectez avec la petite boîte du premier tiroir. N'oubliez pas de vous laver les mains et de mettre des gants. Quand vous êtes fin prêt, prenez le scalpel, faites une incision en diagonale. S'il y a une ou deux hémorragies, prenez le cautérisateur (engio électrique) et placez-le dessus. Cela fait, prenez le répulseur et vous réussirez à ouvrir si la diagonale est droite. Attention, quand vous en serez aux couches de muscles, coupez dans le sens des rayures! Après les muscles, vous aurez une toile blanche, transparente à découper aux ciseaux et ensuite vous serez aux intestins. Si le malade a le coeur qui lâche, il faut lui mettre de l'astrotine.

**EN *SOL
LES JEUX D'AVENTURE
TU FINIRAS
3615 JOYSTICK**

LEGEND OF THE LOST

AMIGA

```

BLOCK EDITOR V1.0
  * Vies illimitées pour LEGEND OF THE LOST
DATA 2666039."Legend Of The Lost","1."vies illimitées"

SUM:
DATA 0004,0,0006660,0000104,0009,33,fc,00,00,00,00,38
DATA 51,ab,06,8c,0,0006800,0000027,0009,33,fc,00,00,00
DATA 0,0006800,0000015,0003,58,53,c8,53,60,4b,*

```

Voici les codes des niveaux:
RHINO EDLER1 STONES ED-
LER2 LADDER EDLER3 ESCAPE
Pour avoir les vies illimitées faire
avec Amiga-Monitor : [40000
df@b_legeod

EDLER4 ..LAVA EDLER5 FINALE : 440e6 33 fc 00 00 00 00 00 38
EDLER6 EDLER7 c4 60

15

Pour avoir des vies infinies, rendez-les par 0679 00000 00000 3514. (la recherche et le remplacement sont à faire 7 fois!!!). Ou allez aux offset 8592, 866E, 8854, 89BD8, 89DCC, 89EBE et 8927A

[illegible]

AMIGA

[illegible]

AMIGA

Pour passer un tableau, tapez 'GO'.

Vous voulez gagner même si vous n'avez sauvé que 0% de Leominis? C'est facile si vous avez uoc cartouche genre Nordic Power si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez rien faire!

il vous suffit de rechercher les octets 6D00 0072 et de les remplacer par 6000 0072. Ça doit se trouver à l'adresse 752 ou 75C.

Tous

Niveau FUN			Niveau TRICKY			Niveau TAXING			Niveau MAYHEM		
1	BAJLHDBCL	1	HBANLMPDV	1	MEBAJLHFS	1	NHMFALHY	1	NHMFALHY	1	NHMFALHY
2	IJLHDBCCU	2	BINLHFIQDO	2	BIBJLMOFI	2	HMFHFNHMO	2	HMFHFNHMO	2	HMFHFNHMO
3	NHLHDBACR	3	BAJLHDBEO	3	BAJLHDBEO	3	MFHFAJLHFX	3	MFHFAJLHFX	3	MFHFAJLHFX
4	HLHDBNECK	4	IJLHDBCEX	4	BINLHFIQFR	4	FHFJLMOHQ	4	FHFJLMOHQ	4	FHFJLMOHQ
5	LHBAJLFT	5	NHLHDBADEU	5	FAJLHDBHCT	5	HFANLMEPIN	5	HFANLMEPIN	5	HFANLMEPIN
6	DBHJLJGCM	6	HLHDBNEEN	6	IJLHDBFCGM	6	FANLHFIQIHW	6	FANLHFIQIHW	6	FANLHFIQIHW
7	HVANTLDHCJ	7	LDBAJLEFW	7	NHLHFIADGJ	7	FAJLHDBIW	7	FAJLHDBIW	7	FAJLHDBIW
8	BANLHDHGS	8	DBJLJGEP	8	IHLHFIHES	8	IJLHDBIFR	8	IJLHDBIFR	8	IJLHDBIFR
9	BAJHMDHJCU	9	IBANLHDEM	9	LDFHAFJLGL	9	NHLHFIADIM	9	NHLHFIADIM	9	NHLHFIADIM
10	IJHMDHBCKN	10	BINLHDIIEV	10	DHFJLJLGGU	10	HLHFIHNEV	10	HLHFIHNEV	10	HLHFIHNEV
11	NVANDHIBALCK	11	BAJHMDJFEX	11	HFANLLDHGR	11	LDFAJLFO	11	LDFAJLFO	11	LDFAJLFO
12	HMDHIBINMGT	12	IJHMDHBEQ	12	FHNLHDHIGK	12	DFJLJLIGX	12	DFJLJLIGX	12	DFJLJLIGX
13	MDHBAJLNGM	13	NHMDIBALEN	13	FAJHMDJHGM	13	IFANLHDHUU	13	IFANLHDHUU	13	IFANLHDHUU
14	D-HBJLMOCV	14	HMDIBINMEW	14	IJHMDHIFRVC	14	FNLHDIIN	14	FNLHDIIN	14	FNLHDIIN
15	HBANLMDPCS	15	NDBAJLNEP	15	NHMDHIFALGS	15	FAJHMDJHJP	15	FAJHMDJHJP	15	FAJHMDJHJP
16	BANLMDHQCCL	16	DBJLJMOFY	16	NHMDHIFMGL	16	IJHMDIFKTY	16	IJHMDIFKTY	16	IJHMDIFKTY
17	BAJLHFIHBDU	17	IBANLMDPEV	17	MDHFAJLJNGU	17	NHMDHIFALIV	17	NHMDHIFALIV	17	NHMDHIFALIV
18	IJLHFIHBCDX	18	BINLMDHQEO	18	DHFJLMOGN	18	HMDHFNMO	18	HMDHFNMO	18	HMDHFNMO
19	NHLHFBADDU	19	BAJLHFIHBER	19	IIFANLMDPGK	19	MDHFAJLNX	19	MDHFAJLNX	19	MDHFAJLNX
20	LHFBHINEDN	20	IJLHFIHBCFK	20	FHNLHDHQGT	20	DFJLJLMOIQ	20	DFJLJLMOIQ	20	DFJLJLMOIQ
21	LHBAJLFDW	21	NHLHFBADFX	21	FAJLHFIHBRW	21	FANLMDPIN	21	FANLMDPIN	21	FANLMDPIN
22	FHJLJLGDIP	22	HLHFIHBEFQ	22	IJLHFIHFCBP	22	FANLMDQI'W	22	FANLMDQI'W	22	FANLMDQI'W
23	HANLHFDHM	23	LFBALJLFFJ	23	NHLHFIHADHM	23	FAJLHFIHBJJ	23	FAJLHFIHBJJ	23	FAJLHFIHBJJ
24	BANLHFDHV	24	FIBJLJLGS	24	HLHFIHNEIV	24	IJLHFIHFCJS	24	IJLHFIHFCJS	24	IJLHFIHFCJS
25	BAJHMFHJDX	25	IBANLHFIHP	25	LHFAJLHFO	25	NHLHFIADIP	25	NHLHFIADIP	25	NHLHFIADIP
26	IJLHFIHBDQDQ	26	BINLHFIIFY	26	FHFJLJLGHX	26	HLHFIHNEJY	26	HLHFIHNEJY	26	HLHFIHNEJY
27	NHMFHIBALDN	27	BAJHMFJFK	27	HFANLHFIHU	27	LFBALJLFR	27	LFBALJLFR	27	LFBALJLFR
28	NHMFHIBINMDW	28	IJHMFHIBKFT	28	FANLHFIHIN	28	FHJLJLJGX	28	FHJLJLJGX	28	FHJLJLJGX
29	MFBALNDP	29	NHMFHIBALFQ	29	FAJLHFIHJIP	29	FANLHFIHJX	29	FANLHFIHJX	29	FANLHFIHJX
30	FHEJLHMODY	30	HMFHIBINMFJ	30	IJHMFHIFKHY	30	FANLHFIHJQ	30	FANLHFIHJQ	30	FANLHFIHJQ

LIBERATOR

Pour avoir des vics infinies, faites :
POKE &117D,0.

LIFE AND DEATH

Tout d'abord, vous devez observer le ventre du patient. S'il n'a rien, vous le mettez en observation car il a des gaz. Mais quand vous voyez qu'il a mal seulement au côté gauche, ce sera une appendicite. Mettez-le en salle d'opération. Quand vous êtes en salle d'opération, vous l'anesthésiez puis vous le désinfectez avec la petite boîte du premier tiroir. N'oubliez pas de vous laver les mains et de mettre des gants. Quand vous êtes fin prêt, prenez le scalpel, faites une incision en diagonale. S'il y a une ou deux hémorragies, prenez le cautérisateur (engio électrique) et placez-le dessus. Cela fait, prenez le répulseur et vous réussirez à ouvrir si la diagonale est droite. Attention, quand vous en serez aux couches de muscles, coupez dans le sens des rayures! Après les muscles, vous aurez une toile blanche, transparente à découper aux ciseaux et ensuite vous serez aux intestins. Si le malade a le coeur qui lâche, il faut lui mettre de l'astrolène.

**EN *SOL
LES JEUX D'AVENTURE
TU FINIRAS
3615 JOYSTICK**

LEGEND OF THE LOST

AMIGA

```

BLOCK EDITOR V1.0
  * Vies illimitées pour LEGEND OF THE LOST
DATA 2666039."Legend Of The Lost","1."vies illimitées"

SUM:
DATA 0004,0,0006660,0000104,0009,33,fc,00,00,00,00,38
DATA 51,ab,06,8c,0,0006800,0000027,0009,33,fc,00,00,00
DATA 0,0006800,0000015,0003,58,53,c8,53,60,4b,*

```

Voici les codes des niveaux:
RHINO EDLER1 STONES ED-
LER2 LADDER EDLER3 ESCAPE
Pour avoir les vies illimitées faire
avec Amiga-Monitor : [40000
df@b_leaged

EDLER4 ..LAVA EDLER5 FINALE : 440e6 33 fc 00 00 00 00 00 38
EDLER6 EDLER7 c4 60

15

Pour avoir des vies infinies, rendez-les par 0679 00000 00000 3514. (la recherche et le remplacement sont à faire 7 fois!!!). Ou allez aux offset 8592, 866E, 8854, 89BD8, 89DCC, 89EBE et 8927A

LIGHT CORRIDOR

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$43 à l'offset \$142 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

* LIGHT CORRIDOR - TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 34785."LIGHT CORRIDOR",1,"billes illimitées"
SUS:
DATA 0001,0,8600,142,1,4a,53."

10 REM Balles infinies sur LIGHT CORRIDOR D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY 68000:MOD 1:POKE 6A9A,5
40 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A\$:POKE N,A\$:NEXT
60 IF SUM<2563 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT"INPUT VOTRE CHOIX (1-2) ":C=PRINT
100 IF C=1 THEN POKE 6A0A,635
110 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL ET OBTENEZ-LE"
120 CALL 6B906:CLS:CALL 6A000:ICPM
130 DATA CD,11,A0,1B,00,32,B1,59,3B,4B,32,1E,A0,CD
140 DATA 11,A0,C9,1B,00,16,0B,0E,01,21,00,90,DP,1B
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM Balles infinies sur LIGHT CORRIDOR D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY 68000:MOD 1:POKE 6A9A,5
40 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A\$:POKE N,A\$:NEXT
60 IF SUM<2563 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT"INPUT VOTRE CHOIX (1-2) ":C=PRINT
100 IF C=1 THEN POKE 6A0A,635
110 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL ET OBTENEZ-LE"
120 CALL 6B906:CLS:CALL 6A000:ICPM
130 DATA CD,11,A0,1B,00,32,B1,59,3B,4B,32,1E,A0,CD
140 DATA 11,A0,C9,1B,00,16,0B,0E,01,21,00,90,DP,1B
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

TOUS

Voici les 50 codes :

00000 54000 0101 3901 2602 99002
43003 90003 6904 3305 9305 34006
04007 64007 20008 74008 47009 38100
05111 6811 3212 0213 8213 5014
1015 8215 5116 0117 7017 5518
2819 9919 7320 2521 0622 3722
1223 4523 4124 1825 1926 9726
5927 0528 7328 3929 3030 0531
8431 9932

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\CORRIDOR.PRG', les octets 5379 0001 1AC8 4EBA et remplacez-les par 6004 0001 1AC8 4EBA.

Où rendez-vous à l'offset \$3852.

ST

FAST EDITION 1.0
Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR
par Antonio STONES
DATA "THE LIGHT CORRIDOR", "A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"
DATA "vies infinies", \$H3852, \$B3750001, \$H60040001
DATA ".FIN"

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

Pour se qualifier sans difficulté, tapez à la place du nom du 1er joueur "FIELDS OF FIRE" et "IN A BIG COUNTRY" pour le 2ème.

AMIGA

Incrovable ce jeu possède un petit shoot'em up accessible en redéfinissant :
Player One = MONSTER
Player Two = SEVENTEEN
(Le chiffre affiché à la fin est le nombre de météorites détruits).

Choix du nombre de concurrents, recherchez les octets 3E,10,32,3A,04 et remplacez le 10 par le nombre (1-10). Ou rendez-vous à la piste 17, secteur 43 à l'adresse 178 et mettez un nombre (1-10) à la place de 10.

Choix du nombre de concurrents:

POKE &4178,(1-10)

CPC

10 REM CHOIX DU NOMBRE DE CONCURRENTS
20 REM DANS LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE
30 REM VERSION OLISK PAR FORGETTE DAVID
40 MOD 2:FOR A=440 TO 448:READ A\$
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C>2767 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 IF C>2767 THEN PRINT"DATA ERROR 2":END
80 IF C>2767 THEN PRINT"DATA ERROR 3":END
90 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
100 FOR I=1 TO 50:CALL 6B906:CALL 643
110 DATA F3,21,00,01,11,00,A0,01,00,10,ED,B0,C3,00
120 DATA 66,C6,07,F3,0B,41,21,00,01,00,08,11,00,00
130 DATA 0F,40,00,0C,24,10,F5,21,00,00,22,C7,01
140 DATA F3,C3,00,01,3E,00,32,78,41,C3,80,02,00,00

ST

Pour être qualifié à chaque fois, remplacez le nom du joueur 1 par "ANGLE PARK" et celui du joueur 2 par "HARVEST HOME".

Lorsque vous passez la ligne d'arrivée, l'image se fixe mais la voiture reste encore contrôlable, essayez de la garer sur la file de ravitaillement. Une fois le plein effectué, démarrez et vous participerez à la dernière course.
(Gregory PAGE)

LITTLE PUFF

10 REM invincibilité sur LITTLE PUFF
20 REM version DISK - COMPI QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MOD 1:FOR A=100 TO 1010:READ A\$
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C>5597 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
80 CALL 6B906:MEMORY 61000:LOAD"disk",62000
90 DATA 6100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,21,0F,BC
120 DATA 3B,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,34,CD,40
140 DATA 41,21,43,01,22,13,02,F3,C3,70,01,21,18,07
150 DATA 22,52,21,C3,00,7C

Compi QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:

POKE &1152,&18
POKE &1153,&07
(attention aux fosses!)

EN *BN DES ADRESSES TU TROUVERAS 3615 JOYSTICK

LINE OF FIRE

Dés que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'H' pour un message secret apparaître. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

AMIGA

10 REM Vies infinies sur LINE OF FIRE version Olisk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY 68000:MOD 1:POKE 6A0A,0
40 FOR N=6A000 TO 6A034:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A\$:POKE N,A\$:NEXT:POKE 6A0A,0
60 IF SUM<4783 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 6B906
80 MOD 1:LOAD"disk",68000:CALL 6A000
90 DATA 21,18,A0,3B,C3,32,0E,BC,21,0F,BC,21,00,00
100 DATA 11,70,01,01,00,10,05,ED,B0,C9,11,00,01,21
110 DATA 20,A0,ED,53,7F,20,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,10,70,C9,97,6B,00,00,00

LORD OF THE RISING SUN

Après le début du jeu, recruter Sam et Pippin, et faites une sauvegarde. Editez le fichier 'DATA1' avec un éditeur de secteurs puis remplacez au début du fichier (offset 10) 05 00 par 05 10 (vous aurez plein de pièces).

Pour les personnages, il faut aller au secteur 4 (on doit voir le nom du personnage à droite, au niveau Ascii). Recherchez et remplacez par:

Frodon: 3C 10 08 5A 0A 3C 10 par 60 60 60 60 60 60 60 60

Sam: 34 0F 08 4B 08 38 0F par 60 60 60 60 60 60 60 60

Pippin: 32 0F 08 3C 08 32 0F par 60 60 60 60 60 60 60 60

Il faudra faire de même (avec le même principe que vous devez avoir compris) pour les personnages qui seront recrutés plus tard.

Avec ce changement, vous serez invincible, même contre les 'Blocks Rider'.

Pour entrer dans le lorient, il faut dire 'ELPOND' ou 'ELRONI' au garde de l'entrée.

Voilà, avec tout ça vous pouvez vous déchaîner sur ce super jeu.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets C6 03 77 et remplacez-les par C6 00 77. Puis recherchez les octets C6 0F 77 et remplacez les par C6 00 77.

CPC

10 * ENERGIE INFINIE ET CHOIX DE TABLEAU POUR LINE OF FIRE
20 * PAR DAVID ELIA - CPC 6128 DISK
30 * (C) JOYSTICK 1991
40 * SUIVI DAVID F. !!!
50 FOR A=6A000 TO 6A034:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
60 IF C>7234 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA 1":END
70 MOD 2:PRINT"VOUS AVEZ L'ENERGIE INFINIE"
80 PRINT"VOUS AVEZ L'ENERGIE INFINIE"
90 IF C=7234 THEN 70
100 IF C=4 THEN POKE 6A0A,7:POKE 6A0B,11:GOTO 120
110 POKE 6A0A,7:POKE 6A0B,7
120 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
130 CALL 6B906:CALL 6A000
135 MOD 2:LOAD"disk",65000:CALL 6A000
140 DATA 21,00,50,11,70,01,01,00,10,ED,B0,2A,0F,BC,22,20,A0,3E,C3,32,0E
150 DATA BC,21,1F,A0,22,0F,BC,C3,70,01,21,20,22,0F,BC,3E,C3,32,0E,BC
160 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,42,A0,11,00,20,01,10,00,05,ED,B0,3E,22,7F,20
170 DATA C3,2A,20,AF,32,A1,71,32,7F,70,21,00,05,ED,B0,3E,22,7F,20

LIVE & LET DIE

10 REM Fuel infini sur LIVE & LET DIE #7
20 REM Version "THRILL TIME"
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 48KPP:MOORE 1
50 FOR N=4000 TO 4001:READ AS:A=VAL("E*AS")
60 SUM=SUM+A:POKE N:A=HEXT
70 IF SUM<5010 THEN ? "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:"? INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL 4806:CLS:CALL 4800
100 DATA 3E,PP,CD,6B,06,04,21,29,A0,11,00,10
110 DATA CD,77,BC,03,BC,CD,7A,BC,21,00,BF
120 DATA 22,57,A4,EB,21,2D,A0,01,40,00,ED,00,C3
130 DATA 10,A4,54,41,50,45,AF,32,03,74,C3,FD,05
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

Compti Les 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA DE 53 et remplacez-les par C3 DE 54. Ou remplacez-vous à la piste 16, secteur C6, adresse 1F3.

CPC

Compti Les 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable:
POKE 854D8,8C3

Pour avoir du fuel infini :

C64

POKE 1,53
POKE 63212,234
POKE 63213,234
POKE 63214,234
POKE 1,55

tapez les deux lignes qui suivent sur une seule :
FORA=4053270:0557:POKE A,234:NEXT

A la fin de chaque épreuve, le fond de l'écran change, se transformant en sorte d'usine. Il suffit de pousser son bateau au maximum et de sauter sur un tronc d'arbre. Une fois en l'air, tirez un missile, et puis là, vous aurez accompli votre mission.

AMIGA LOST PATROL

En dormant 20 minutes de repos à vos hommes, vous pourrez regagner de l'énergie, mais sans perdre de rations! Alors, il ne vous restera que le risque de mourir en accrochant 2 grenades que vous pourrez éviter en vous mettant sur le pas "attention". Les grenades sont cachées au niveau des pointilles et autour des camps.

AMIGA LOST DUTCHMAN MINE

Pour avoir 65535 dollars, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC 00 00 00 FA 00 03 et remplacez-les par 23 FC 00 00 00 FF FF 00 03.

ST

LIVING DAYLIGHTS

La collection JAMES BOND 007

Pour avoir le fuel illimité, prenez un éditeur de secteur et au block \$210 à l'offset \$1D2 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY 48KPP:MOORE 1
40 FOR N=4000 TO 4001:READ AS:A=VAL("E*AS")
50 SUM=SUM+A:POKE N:A=HEXT
60 IF SUM<3016 THEN PRINT"DATAS ERROR 111":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT"VOTRE CHOIX (1-2) :"
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 4A009,477
110 PRINT"INSERER LE DISK ET DEPARTAGEZ-LE"
120 CALL 4806:CLS:CALL 4A008:GOTO 100
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,00,32,ED,90,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,09,0E,05,21,00,90,0P,1E
150 DATA A0,C9,66,06,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT"1":MEMORY 48K:CLOSEOUT:MOORE 0
50 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X:A=HEXT
60 LOAD"SCREEN":LOAD"CODES90"
70 LOAD"CODE400":POKE 42C2D,0:CALL 4600
80 DATA 1,26,0,4,3,25,6,7,8,9,10,2,12,13,14,15

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 9 secteur 05 à l'adresse \$ED, où vous remplacez le 77 par un 00, ou bien remplacez-les octets 21 F4 04 86 77 par 21 F4 04 86 00.

CPC

Pour avoir des vies infinies, tapez :

C64

POKE 4390,173
Sys 4352

AMIGA LEONARDO

Pour avoir des vies infinies, tapez le code FREEBIER.

Essayez les codes suivants :

EMMENTHALER, ALPHORN, MATTERHORN.

Voici des codes : SF - Movers - Elite - THRUST - CONAN - Starbyte.

LIVINGSTONE II

Pour avoir les vies illimitées dans la phase 1, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 173 à partir du 66ème octet la chaîne 5340 6a par 4e71 60. Pour avoir les vies illimitées dans la phase 2, remplacez au bloc 843 à partir du 160ème octet la chaîne 5340 6a par 4e71 60.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0
LIVINGSTONE II Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 521586,"Livingstone II",*,*,vies illimitées"
sum:
DATA 2,0,15a00,42,3,4e,71,60,53,40,6a,0
DATA 69600,a0,3,4e,71,60,53,40,6a,0

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A D4 7F 3D FA par 3A D4 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites :
POKE 82286,8A7

CPC

10 REM Vies infinies sur LIVINGSTONE 2 Disk
20 REM Code de la seconde partie : 15215
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 48KPP:MOORE 1
50 FOR N=4000 TO 4001:READ AS:A=VAL("E*AS")
60 SUM=SUM+A:POKE N:A=HEXT
70 IF SUM<4470 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL"
90 CALL 4806:CALL 4A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,3C,A0,21,1D,A0
110 DATA 11,50,00,ED,53,14,01,01,00,ED,00,C3,00
120 DATA 03,21,5F,00,22,0C,03,21,67,00,22,9F,03,C3
130 DATA 00,03,3E,A7,32,23,54,C3,00,03,3E,A7,32,9A
140 DATA 22,C3,00,03,66,06,07,00,00,00,00,00,00,00

ST

Partie 1

Partie 2

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier "DATA1" et recherchez les octets : 30 39 00 03 FC 74 53 40 et remplacez-les par 30 39 00 03 FC 74 4E 71.

Pour accéder à la phase II le code est 15215

TOUS

Voici les codes :

- TOUS**
- 1 - WELCOME
 - 2 - THE OTHER SIDE
 - 3 - QUADRI QUADRA
 - 4 - STONE ROAD
 - 5 - NICE COLORS
 - 6 - MORE COLORS
 - 7 - REAL FUN
 - 8 - PINK AND PINK
 - 9 - GREEN PATH
 - 10 - BAD DIRECTION
 - 11 - DON'T PANIC
 - 12 - COLORMANIA
 - 13 - REFRESHMENT
 - 14 - FULL MOON
 - 15 - RUNNINGS BALL
 - 16 - GREEN RIVER
 - 17 - TWO ISLANDS
 - 18 - MORE ISLANDS
 - 19 - TIMES CHANGE
 - 20 - OTHER THINGS
 - 21 - BE HONEST
 - 22 - BLUE N VIOLET
 - 23 - THREE PATHS
 - 24 - THE WANDERER
 - 25 - DANGEROUS
 - 26 - SECRET CHAMBER
 - 27 - FALCONS FLIGHT
 - 28 - BLUE ANGEL
 - 29 - FAR THUNDER
 - 30 - A SIMPLE ONE
 - 31 - BLUE VELVET
 - 32 - PARADISE I
 - 33 - CLASSIC ART
 - 34 - VENI VIDI VICI
 - 35 - WE LIKE IT
 - 36 - FOREVER HERE
 - 37 - WONDERLAND
 - 38 - CURE IT
 - 39 - THE SNARE
 - 40 - SUN IS SHINING
 - 41 - A RAINBOW
 - 42 - ARROW ROAD
 - 43 - TURNING WHEELS
 - 44 - ACCELERATION
 - 45 - THE PRESIDENT
 - 46 - HE IS MISSING
 - 47 - PICKNICK TIME
 - 48 - WHO IS CALLING
 - 49 - ANCIENT ART
 - 50 - SHE IS GONE
- ST**
- 51 - LOGISTIC
- 52 - TURNING COLORS
- 53 - PARAMOUNT
- 54 - THE LADDER
- 55 - BACK IN RED
- 56 - TREASURE ROOM
- 57 - DON'T WANT THAT
- 58 - THE FREE FALL
- 59 - CORRADO BEACH
- 60 - MORE POPCORN
- 61 - WILD AT HEART
- 62 - THE DARK AGE
- 63 - DIMLIGHTS
- 64 - THE FIFTIES
- 65 - PICTURE OF HER
- 66 - GORDIAN KNOT
- 67 - HIGH SPEED
- 68 - ALEXANDRIA
- 69 - RUNNING TEARS
- 70 - HER RAINBOW
- 71 - WALK IN CREAM
- 72 - TOUCH HER
- 73 - SHADOWLAND
- 74 - JACK IN BAG
- 75 - VITAMIN C
- 76 - STUNT BALL
- 77 - MIRRORLAND
- 78 - ACE QUEST
- 79 - BOA BOA BOA
- 80 - DA DA DA
- 81 - HAUNTED HOUSE
- 82 - THE SECRETS
- 83 - SMILING JOKE
- 84 - CHILDREN GO
- 85 - IT IS ATLANTS
- 86 - ON THE ROAD
- 87 - BLUE IS FIRST
- 88 - WOLFS MOON
- 89 - WILD CHINA
- 90 - ITS LOGICAL
- 91 - SHE COMPARES
- 92 - BIG MOUNTAINS
- 93 - TOMORROW
- 94 - TELEPORTER JAM
- 95 - LEVER SUNLIGHT
- 96 - NEW EXODUS
- 97 - THE PEACEPIPE
- 98 - FINAL SURPRISE
- 99 - WHITE MAMI
- EDITEUR :
- THE FINAL CUT

PAST EDITEUR V1.0

- Vies infinies & LOGICAL par Antonio SIMOES
- à taper en GFA 3.11
- à la suite du PAST EDITEUR V 1.0

DATA "LOGICAL", "A:\X.PRG"

DATA "Vies", "EH3DAC.EH3AD817E.EH4AD817E"

DATA "Temp", "EH7D22.EH53AD849A.EH6E6849A"

DATA "FIN"

Pour choisir votre niveau, tapez :

"ELO WANTS"

suivi du niveau désiré.

Pour avoir du brouzouf à l'infini, recherchez, dans le fichier "RALLYRUN.PRG", avec un éditeur de secteurs les octets : 62 00 00 F0 91 50 16 7C et remplacez-les par 30 BC 23 28 91 50 16 7C. Ou rendez-vous à l'offset 33028

ST

PAST EDITEUR V1.0

- Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
- compil 10 mega Bits N°2 par A. SIMOES à taper

DATA "LOMBARD RAC RALLY" compil 10 mega Bits N°2"

DATA "A:\LOMBARD RAC RALLY.PRG"

DATA "Fin" infinis", "EH3080.EH362000F0.EH604000F0"

DATA "FIN"

ST

PAST EDITEUR V1.0

- Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
- par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.11

DATA "LOMBARD RAC RALLY", "A:\LOMBARD RAC RALLY.PRG"

DATA "Fin infinis", "EH3028.EH620000F0.EH30BC2328"

DATA "FIN"

Savez une partie, puis sous PCTOOLS, éditez le fichier sauvegardé (.SAV), et remplacez les 19 premiers octets par 02 00 01 00 00 00 00 48 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 06, ainsi vous aurez 72E, un moteur V6, l'état de votre bagnole impeccable, la possibilité de courir le rallye intégral, et vous aurez droit à une interview.

Prenez un de vos pilotes que vous avez sauvegardé sous le nom "SAV" et éditez-le avec PCTOOLS :

- Le premier octet représente le moteur soit 00 standard, 01 pour le V2 ohc et 02 pour le moteur V6.
- Le troisième octet représente les roues motrices soit 00 pour un 4x4 et 01 pour arrière.
- Le cinquième octet représente les options de phare soit 01 pour les spots, 02 pour les antibrouillard et 03 pour les spots et les antibrouillard.
- Le septième octet et le huitième représentent la somme d'argent disponible soit en hexadécimal F703 (c'est à dire 999).
- Le neuvième représente le nombre de rallies gagnés.

- A partir du onzième octet il s'agit des dégâts sur la voiture :
- Le carrosserie.
- 1x00 plus loin : 2ème les suspensions
- 1x00 plus loin : 3ème le moteur.
- 1x00 plus loin : 4ème les pneus.
- Au dix-neuvième octet, il faut mettre un 05 pour pouvoir faire le rallye en entier à condition d'avoir déjà au moins une victoire c'est à dire à l'octet 9.
- Le vingtième octet correspond aux interviews soit 00 pour ne pas avoir le droit d'interview et 01 pour autoriser aux interviews.

Le reste du fichier ne nous concerne plus, mais il vaut mieux vous entraîner avant de jouer car le temps reste limité. Bon rallye...

Pour avoir un max d'argent, dans la sauvegarde, mettez FF 7E à l'offset 6.

PC

Vous avez été des dizaines à nous appeler ou à nous écrire pour avoir la solution complète de ce jeu. C'est pas vraiment tout jeune comme soi, m'enfin bon puisque vous insistez!

1ère partie:

Examine poulvelle, prends journal, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, nord, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douilles, allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, carresse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble bas, prends allumettes, examine meuble haut, prend huile, ouest, allume allumette, chauffe feuille, allume interrupteur, descends, allume torche, sud, est, nord, examine groupe, examine sous groupe, prends écrou, huile écrou, branche fil, démarre groupe, sud, ouest, nord, haut, éteins interrupteur, ouest, sud, examine sous lit, la feuille, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boîte aux lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cat, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, bas, ouest, sud, soudre circuit, nord, est, monte, éteins interrupteur, ouest, ouest, allume ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

2ème partie:

Nord, nord, est, est, nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, embrasse repasseuse, sud, est, discute avec Pafol, ouest, ouest, sud, siffle, danse avec fille, danse avec fille, danse avec fille, nord, ouest, engage équipage, ouest, ouest, nord,

navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

3ème partie:

Est, lance grappin, monte, nord, ouest, tue garde, examine prison, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, tends les mains, frappe sol, soulève dalle, descends, haut, examine armure, écoute princesse, remercie princesse, bas, nage, coupe grappin, ouest, sud, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

4ème partie:

Sud, prends liane, sud, montre bijoux, échange bijoux, est, répare pont, nord, donne vivres, prends pirogue, sud ouest, nord, nord, nord, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage examine bateau, examine coffre, prends or, sud, navigue, nord.

5ème partie:

Jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, rame, rame, pose chaloupe, ouest, nord, nord, nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, sud, sud, sud, est, porte chaloupe, est, pose chaloupe, haut, est, nord, est, pose chaloupe, haut, est, nord, appelle loquet, sud, ouest, bas, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, rame, rame, sud, navigue, navigue, nord.

6ème partie:

Sud, sud, est, nord, moquet discute avec indigènes, monte dans pirogue, nord, oncle discute avec moquet, nord, nord, est, sud, ouest, nord, est, sud, la feuille, sud, est, sud, ouest, examine colonnes, mets bague dans oeil, baisse bras, arrête sonnerie, sud, achète journal, lis journal, lis journal.

LIGHTFORCE

PC

10 REM Vies infinies sur LIGHT FORCE

20 REM Pour la version D7 du pack d'UTI SOFT

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 OPENOUT="N":MEMORY \$50B:CLOSEOUT:MODE 1

50 FOR N=6000 TO 60019:READ \$A:\$A-VAL("E"*\$A)

60 SUM=\$A:\$A:POKE N:\$A:NEXT

70 IF SUM<2652 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END

80 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL":CALL \$B0B6

90 CLS:LOAD"LF":CALL \$A000

100 DATA 21,12,AB,11,00,BF,ED,53,56,06,01,40,00,ED

110 DATA B0,C3,DC,05,AF,32,DA,79,C3,31,73,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 58 8A 35 2B par 21 58 8A 00 2B.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE 879DA,0.

Première partie: Obtenir l'amulette.

P.S.: Tout au long des deux premières parties, vous trouverez bon nombre de pierres précieuses par terre, il vous faudra en fait ramasser les pierres suivantes: 2 saphirs, 1 aigue marine, 2 rubis (ou 1 rubis et 1 grenat, "garnet" en anglais) et une pierre jaune.

Vous découvrez votre grand-père pétrifié; prenez donc la pomme dans la marmite, la note (vous pouvez la lire en la mettant sur vous, il y est inscrit le nom de Brynn) et la scie sous l'établi puis descendez dans la forêt (après le dialogue avec l'arbre magique). Faites-en le tour pour vous familiariser puis allez attraper une lame à la mare des soupis: en la mettant dans le tronc du saule pleureur elle le guérira. Arrive alors un ami qui possède une pierre fort intéressante: suivez le, vous le trouverez facilement et récupérez ainsi une bille violette qu'il faudra remettre en place sur l'Autel de la Forêt. Pendant que vous y êtes, prenez une rose et allez jusque dans la grotte: le pont est cassé, donnez donc la scie à Hermann pour qu'il le répare.

Pendant ce temps, allez au temple de Kyrandia, vous y rencontrerez Brynn: donnez lui le parchemin, elle rendra alors le message visible, lisez-le. Elle vous demandera une rose, donnez lui celle cueillie près de l'Autel, elle la transformera en argent et il vous faudra la poser sur l'Autel afin d'obtenir votre amulette (oui j'ai bien dit A-MU-LETTE et non allumette! C'est un talisman quoi ! Faut sortir un peu...).

Si vous avez trouvé presque toutes les pierres précitées, retournez à la grotte: Hermann devrait avoir reconstruit le pont, direction la forêt de Timbermist.

Deuxième partie: La forêt de Timbermist.

Allez tout d'abord voir Darm le sorcier (la maison avec un parchemin comme enseigne), il vous demandera un "quill" (une plume pour écrire). Comme toujours, faites rapidement le tour de ce petit monde et ramassez les gemmes que je vous ai déjà citées si vous les trouvez. Ramassez aussi une pomme de pin et une noix et cueillez un gland; il vous faudra mettre ces trois graines dans le trou de l'écran du bois mort. Une étrange plante poussera alors et vous donnera la couleur jaune de votre amulette pour vous remercier. En cliquant sur cette couleur cela vous guérira contre le poison.

Vous pouvez désormais aller à l'arbre à rubis et en prendre un (ou deux si vous n'avez pas de grenat) puisque vous pouvez contrer les effets du poison.

Allez dans l'écran où un oiseau rouge est blessé, mettez vous sous lui et activez la couleur jaune afin de le guérir. Il s'envolera et laissera tomber une plume que vous

pouvez rapporter à Darm il vous écrira un parchemin de refroidissement vital pour la suite et qui vous demandera de faire la quête de vos pierres de naissance.

Si vous n'avez pas encore essayé de rentrer dans la Grotte du Serpent faites le, vous rencontrerez Malcom, le l'ou malfaisant qui a corrompu la Kyragemme. Il vous lance un couteau, relancez lui, il partira en barrant le passage avec un mur de glace.

Il faut maintenant trouver quelques gemmes: une Moonstone que vous trouverez dans la source bouillonnante à côté des tulipes; une Aigue-marine qui traîne quelque part; un Saphir (il vous en faudra un deuxième par la suite) et un Rubis cueilli dans l'arbre. Dès lors, allez devant l'Autel en marbre et déposez dans le plat en or les gemmes suivantes, dans l'ordre: moonstone-aquamarine- saphyr - ruby (pouvez que cela ne change pas selon les parties) et vous obtiendrez une flûte de Pan (du nom du dieu des bergers d'Arcadie, vous le saviez ça? Bien, vous voyez, on s'instruit aussi en lisant Joystick). Allez voir Darm pour la sonne, il vous indiquera que vous devez aller voir Zanthia.

Direction la Grotte du Serpent: jouez de la flûte afin de briser la glace et entrer dans la grotte.

Troisième partie: Les grottes du Serpent.

P.S.: Je vous préviens que cette partie est la plus chiantie du jeu, Oups! Je voulais dire la plus ennuyeuse bien sûr, ma langue a dérapé stup.

De plus, il faudrait mieux que vous ayez sur vous un saphir, un rubis (ou un grenat) et une gemme jaune dont j'ai oublié le nom sinon vous devrez les prendre plus tard.

Grâce à moi, vous n'aurez pas à faire de plan des grottes et, croyez moi, c'est mieux comme ça. Alors, je vous explique comment cela se passe: dans les grottes il fait noir, le seul moyen de se déplacer est de prendre des fireburries (baies de feux) afin de vous éclairer pendant 4 grottes et 4 grottes seulement! Si vous vous retrouvez dans le noir, c'en est fini de vous; alors, sauvegardez de temps en temps. Je vais donc vous donner un plan passant par des fireburries tout les 4 écrans; il est évident qu'il vous faudra en prendre de nouvelles, une fois les anciennes consommées.

Allez deux fois à droite jusqu'à l'écran de la grille et de la balance, avancez et vous voilà enfermé.

Laissez ici tous vos objets, sauf le parchemin de refroidissement que vous garderez sur vous car vous reviendrez à cet endroit, avec 5 pierres, afin de pouvoir ressortir.

Plan

Collectez les cinq rocks et une pièce d'or.

Droite (n'oubliez pas de prendre des fireburries!), haut, droite, bas, bas, Haut, Droite (prenez le 1er Heavy rock), Haut, droite, droite, droite (vous arrivez au Pantheon of Moonlight, parlez avec les sphères), droite, Bas (prenez le 2ème rock), bas, gauche, bas, bas, bas, droite (vous arrivez à la Cavern of Twilight, prenez la pièce d'or et le 3ème Rock), droite, droite, haut, gauche, haut, haut (prenez le 4ème rock), droite, droite, bas, droite, haut (vous arrivez à emerald, inutile d'en prendre, elles ne servent à rien), haut, droite, droite, haut (voilà enfin le 5ème et dernier rock! Il l'avait bien planqué)

Retour à la grille.

Bas, gauche, gauche, gauche, bas, bas, haut, gauche, gauche, bas, bas, droite, bas, gauche, gauche (Twilight), gauche, haut, haut, droite, droite, haut, haut, gauche (Moonlight), gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, gauche (grille).

Utilisez les cinq rocks sur la balance (le quatrième est exaspérant lorsque l'on n'a pas le cinquième dernière croyez moi!). Vous êtes libre, reprenez vos objets et ressortez de la grotte par la gauche. D'après vous, la pièce d'or va servir à quoi? Vous avez vu le puits, non? Ben alors, ça coule de source, allez au puits et jetez-y donc la pièce. Bon, d'accord, on n'a pas le droit à un soulait mais on a mieux, en l'occurrence une moonstone. Pendant que vous y êtes, allez à la source bouillonnante et prenez une tulipe, ça pourra toujours servir...

Allez hop! retour dans la grotte jusqu'au Pantheon of Moonlight, oah vous êtes grand non? Vous n'avez plus besoin de plan... Mettez la Moonstone dans le trou au milieu, vous obtenez alors une deuxième couleur à votre amulette: la couleur violette. En cliquant dessus vous vous transformez en sorte de Feu Follet, vous n'avez plus besoin de fireburries pour vous déplacer dans les grottes (attention cependant, la durée est limitée). Muni de ce pouvoir, il va falloir aller chercher une chose qui auparavant était inaccessible (à cause de la faible durée des fireburries).

Direction:

Droite, bas, bas, gauche, bas, bas, droite (Twilight), droite, droite, droite, haut, droite, bas, droite: vous arrivez à une rivière de lave, utilisez votre parchemin de refroidissement afin de pouvoir traverser, dans l'écran du haut, vous trouverez enfin une clé sans laquelle on sera bloqué, beaucoup plus loin.

Sortie des grottes.

Retransformez-vous avec la couleur violette et bas (Rivière gelée), gauche, haut, gauche, bas, gauche.

gauche, gauche (Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche (Moonlight), gauche, gauche, gauche, gauche, bas, gauche, haut: vous arrivez à Everfall, vous pouvez traverser sous votre forme de sphère violette. Encore un écran vers le haut et la Droite et vous voilà sorti des grottes.

Quatrième partie: La forêt de Faerie wood.

P.S.: Bon, je vous préviens, il faut que vous ayez 1 pierre bleue (un saphir), 1 pierre rouge (un grenat ou un rubis) et une pierre jaune, sinon il vous faudra retourner dans la forêt de Timbermist par les grottes pour les obtenir (incitez vous sous forme de sphère et Bas(Everfall), Bas, Bas, Gauche(grille ouverte).

Théoriquement, à la sortie des grottes, vous trouverez une pomme; au cas où vous n'en avez pas, ou plus, prenez la. Allez à droite et Badabing! Vous vous prenez une bête branche. Vous vous réveillerez chez Zanthia qui vous demandera de l'eau de la fontaine Sacrée, prenez un flacon (si vous avez trop d'objets laissez les là mais gardez quand même le parchemin de refroidissement qui va encore servir).

Faites le tour de ce petit monde, vous tomberez rapidement sur la Fontaine et Malcom. Il vous faut, maintenant, retrouver la boule manquante afin de réparer la Fontaine Sacrée. La pièce manquante se trouve vers le sud-ouest, dans l'écran d'un buisson ardent (sans références théologiques!), éteignez-le avec votre parchemin et récupérez la sphère. Une fois que vous aurez réparé la Fontaine Sacrée, remplissez le bocal et buvez-le: une troisième couleur apparaît sur votre amulette: la couleur bleue, ses pouvoirs sont assez bizarres, nous en verrons l'étendue plus tard. Remplissez à nouveau le bocal, et ramenez-le à Zanthia. Elle vous demande d'aller lui chercher des myrtilles, vous les trouverez près de la cascade vers le sud-ouest. Quand vous reviendrez chez Zanthia, elle aura disparu. Vous devrez préparer les potions vous-même.

La potion Bleue: Vous avez un saphir et des myrtilles? Mettez les dans le chaudron, le liquide devient bleu. Remplissez-en deux flacons (si vous n'avez qu'un flacon, sortez et reprenez, un nouveau flacon sera parvenu).

La potion Jaune: Vous avez une tulipe et une pierre jaune? Mettez-les dans le chaudron, le liquide devient jaune. Remplissez-en deux flacons.

La potion Rouge: Vous avez bien une pierre rouge mais il vous manque une fleur rouge.

Poussez donc le tapis et passez par la trappe. Comme toujours, il faut faire le tour de cette nouvelle forêt; il vous faudra trouver deux endroits:

- un pentacle sur la plage avec deux statues de chevaux. Dans cet écran qui se trouve au nord-est en partant de la trappe, vous trouverez une orchidée sauvage rouge.

- deux cristaux verts avec deux niches pour des flacons. Cet écran se trouve au sud-ouest.

Une fois l'orchidée cueillie, retournez chez Zanthia par la trappe et fabriquez la potion rouge en mettant une pierre rouge et l'orchidée dans le chaudron. Comme toujours, il vous faudra en remplir deux flacons.

Reprenez la trappe (au fait, dans la souche on trouve une pierre d'iris qui, si on la met dans la cascade à côté des myrtilles, nous permet d'obtenir une Licorne en argent mais je n'en ai pas trouvé le rôle, désolé) et allez à l'écran des deux cristaux verts. Si vous avez deux exemplaires de chaque potion, ce n'est pas pour rien ! C'est pour vous permettre de faire trois mélanges avec le cristal vert. Ainsi, potion rouge + potion jaune donnent potion orange.

potion rouge + potion bleue donne potion violette. Potion bleue + potion jaune donnent potion verte. La potion verte est un poison radical, inutile donc d'y toucher.

La potion orange vous transformera en Pégase si vous la buvez, alors que vous vous trouvez dans le pentacle des chevaux, sur la plage.

La potion violette vous fait rapetisser.

Mais avant de partir, retournez chez Zanthia ou, plus précisément, à l'écran où se trouve le calice royal (au sud de la fontaine Sacrée). Attention, à partir de ce moment, il vous faut une pomme. Pour attraper le calice, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Malheureusement, un diabolotin arrive et vous fauche votre bien durement acquis. Suivez-le donc dans la clairière à droite, approchez-vous de la petite porte, buvez la potion violette afin de rapetisser et de pouvoir entrer. Proposez une pomme au diabolotin en échange de votre calice, il accepte, ressortez et récupérez votre calice par terre.

Il ne vous reste plus qu'à repasser par la trappe et aller au pentacle avec des chevaux sur la plage. Surtout, n'oubliez pas de prendre une orchidée rouge avant de boire la potion orange au milieu du pentacle; de même, ne partez pas sans la clé que vous avez trouvée dans les grottes du Serpent. Direction le château de Kyrandia.

Dernière partie: Le château de Kyrandia.

P.S.: Vous n'avez pas oublié de reprendre la clé récupérée dans les grottes du serpent, j'espère; sinon, ce n'est

pas la peine de continuer.

Vous atterrissez sur un pentacle; empruntez le chemin vers la droite, vous arrivez devant la tombe de vos parents, déposez-y les orchidées: votre Mère vous apparaît et vous donne la quatrième couleur de votre amulette: la couleur rouge. En cliquant dessus, vous deviendrez invisible.

Allez vers la droite jusqu'aux grilles du château, devenez invisible et utilisez la clé sur le poteau de gauche afin de pouvoir entrer dans le château.

Dans le château revoilà Malcom; après son monologue, faites le tour du château, il n'est pas très grand. A la cuisine, récupérez le sceptre royal; devant la cheminée en forme de visage, sortez des rayons les livres contenant par les lettres O.P.E.N afin d'ouvrir la cheminée et récupérer la Couronne Royale.

Allez au premier étage et faites attention à Hermann; lorsqu'il apparaît, utilisez la couleur jaune de votre amulette afin de l'endormir et de pouvoir passer. Dans la chambre de votre grand-père avec les quatre cloches prenez le marteau et jouez DO-FA-MI-RE (pourtant ça ne change pas selon les parties!), le tableau se soulève et vous récupérez une clé en or dessous.

Il vous faut cependant une deuxième clé en or, pour cela allez devant la cheminée, faites la pivoter en la touchant: vous vous retrouvez dans le donjon. Il vaut mieux rester sous la forme humaine (ne vous transformez pas en sphère violette) car vous aurez quelque chose à faire. Je vous conseille d'augmenter la luminosité de votre écran afin de voir les détails.

Directions: gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite. Vous arrivez devant une barrière d'énergie, pour la dissoudre, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Allez en haut puis à gauche, là une dalle est mal posée, en dessous vous trouvez une deuxième clé en or. Muni des trois objets royaux et des deux clés, allez dans la pièce centrale du château et utilisez les deux clés afin d'ouvrir la porte à double battant du fond. Dans la pièce, il y a trois coussins où l'on doit déposer les trois objets royaux comme suit: le Sceptre à gauche, la Couronne au milieu et le Calice à droite. La porte s'ouvre alors, mais Malcom arrive; il vous gonfle tellement qu'il se prend la mandale de sa vie.

Une fois dans la salle de la Kyragemme, placez-vous devant le miroir de droite; Malcom furieux arrive et crée une boule de magie, utilisez la couleur rouge de votre amulette afin de devenir invisible; le sort de Malcom vous rate, rebondit contre le miroir et retour à l'envoie! Voilà c'est fini.

1ère Partie: Le château

Au début tu te trouves dans une prison: tire torche. Quand le Skrol entre, sort de la pièce. Une fois sortie, ferme la porte et verrouille-la. Parle à l'homme suspendu. Vas dans la pièce de droite: prend le couteau sur le tonneau (à gauche), prend la bouteille par terre (à droite). Utilise couteau sur sac (à droite). Examine sac. Vas à la pièce de droite. Utilise couteau sur lien. Revient dans la pièce de gauche, examine tonneau. utilise bouteille sur robinet. Vas retrouver l'homme suspendu et donne-lui la bouteille. Quand Ratpouch arrive, dis-lui de pousser les briques. Et entre dans le passage.

2ème Partie: Turnvale

Avant de continuer, il faut que tu visites la ville entièrement. Elle n'est pas bien grande mais il faut le faire. Questionnes tous le monde et fait l'option "regarder" dans chaque nouveau écran. Si t'es complètement largué dit à Ratpouch d'aller à Wargate (exemple) et suit-le. Bon, maintenant c'est parti, vas voir Mallin et parle-lui: il te donnera une barre de fer, vas la porter à Livan (à la boutique sur la place du Marché). En échange il te donnera des sous et un pendentif. Vas porter le pendentif à Nellie à l'auberge de la Pic. Elle te donnera en échange un verre de bière. Vas voir Luthern (à la forge) et donne-lui. Dans la forge prend la poudrière (T'aurais bien savoir où elle est hein! Vas, elle est par terre à côté de Catonna). Vas voir Gru et Parle lui. Vas à la place du marché et donne le croclet à Ratpouch.

Examine porte de droite. Puis dis à Ratpouch: utilise croclet sur serrure et ouvre la porte. Tu fais une sauvegarde. Une fois ouverte éloigne toi et quand Ratpouch est près de toi dis-lui de la fermer (la porte, pas sa gueule). Il faut se débrouiller d'y entrer avant (t'énervé pas c'est pas dur, on est pas au cent mètre) une fois entré, examine l'alambic. Utilise poudrière sur brûleur. Attends 3 secondes et utilise verre (vide puisque Luthern l'a bu: logiquement logique), sur robinet (à droite de l'alambic). Ressort illico presto. Vas un peu voir devant la Mairie, bois le verre plein. Une fois transformé en Sélénia, ouvre la porte et rentre. Parle ensuite au Skrol (Goewin se trouve libéré). Attends de te retransformer en toi-même. Vas ensuite voir Mallin et parle lui. Une fois que tu as le livre, vas le porter au moins dans leur loge et parle leur (au deux). Vas ensuite voir Goewin à la boutique de l'apothicaire. Parle-y. Vas ensuite devant la forge de Luthern et prends du Cobane (dans le massif de fleur). Reviens chez l'apothicaire et donne-lui le Cobane. Attends un peu et demande-lui la potion. Vas voir Ulltar. Parle lui. Vas à Wargate et parle au gargouille. Vas parlez à Goewin chez elle (elle est apothicaire). Et reviens à Wargate. Quand Goewin est là: parle lui. Les portes des ténébres

s'ouvrent: entre y de bon cœur.

3ème Partie: Le dragon

Tire crâne de droite. Passe dans la salle d'à côté et reviens. Mets toi à côté de la porte et quand Goewin passe à côté de toi, dis-lui. Pousse crâne de droite et tire crâne de gauche et tire crâne de droite et vas grogne verte et tire crâne de droite (c'est seulement une histoire de crâne). Pendant ce temps grouille-toi de foncer dès que les portes s'ouvrent (là c'est un cent mètre). Une fois que tu as passé la grotte toute bleue. Fais une sauvegarde.

Monte maintenant dans l'autre pièce. C'est l'heure du combat tagada. Il est simple tu n'as qu'une chose à faire c'est d'avancer un petit peu et dès qu'il est près de toi mets le pointeur de la souris sur le bide de Diernot et clique bouton gauche. Une fois mis en cendre (c'est le mot qui convient) passe dans la pièce de gauche et utilise potion sur dragon. Parle-y ensuite. Reviens dans Turnvale (pour passer les grattes tire les crânes de gauche).

4ème partie:

Un bref retour à Turnvale

Vas à la place du marché et quand un Skrol entre dans la boutique : regarde par la fenêtre. Une fois sortie, vas parler à Ewan.

5ème partie: retour à notre regretté château

Examine fût (en bas à gauche, celui du dessus). Vas dans la pièce de droite. Prends les tenailles (au milieu de la pièce). Reviens voir notre très cher fût et utilise tenailles avec bouchon. Vas à la cuisine, à côté de la carcasse il y a de la graisse, prends-la. Vas encore à droite. Attends le petit homme. Et parle lui: dis-lui que tu recherches Sélénia. Parle-lui encore et dis-lui de dire à son maître qu'un tonneau est en train de fuir. Passe aussitôt dessous le porche en haut à gauche. Une fois dans la pièce précédente ressort par le porche en haut à droite. Continus à droite. Continus de nouveau à droite. Utilise graisse sur levier. Quand Minnow est arrivé, parle-lui. Dis-lui ensuite de tirer le levier. Pendant ce temps actionne le treuil. Reviens ensuite à gauche, puis à gauche. Et prends le porche en haut à gauche. Repart à droite et encore à droite.

Fais une sauvegarde.

Monte maintenant. C'est un combat suis les règles vu précédemment. Une fois que tu l'a battu vas à gauche et admire la courte fin de ce jeu.



MAD PROFESSOR

```
' Vies infinies pour MAD PROFESSOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 216 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17EEFE
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MADPROF.PRG",adr%,216
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00B8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0090,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,4DF9,0006,EC00,4BFA
DATA 0012,3E3C,007F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0006,EC00,4FF9
DATA 0008,0000,41F9,0006,EE00,48E7,01C0,3F3C,0008,42A7
DATA 3F3C,0003,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014
DATA 4CDF,0380,007C,0700,217C,33FC,6002,0002,217C,3DDE
DATA 4ED6,0008,217C,6000,FEAC,0154,4ED0,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4D41
DATA 4420,5052,4F46,4553,534F,5200,0000,0000,0000,0000
```

ST

AMIGA

MAGIC MARBLE

Voici les 5 premiers codes :

ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE,
CONNECTION, CLEVERNESS

MAD MIX GAME

```
' Vies infinies pour MAD MIX GAME
' à taper en GFA 3.0 par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de MAD MIX GAME"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,388,0)
IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FC0003
  DPOKE m%+&HE0,&HFF
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FC00FF
  DPOKE m%+&HE0,&H3
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DK de MAD MIX GAME"
END
ENDIF
```

ST

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets
7e,d6,01,77,d2,75 et remplacez le 01 par 00

Pour le choix du tableau de depart recherchez les
octets 3e,01,32,ff,05 et remplacez le 01 par xx
(xx entre 01 et 0f)

Pour choisir son tableau:

POKE &4108,xx (xx entre 01 et 0f)

Pour avoir des vies infinies : POKE &4209,&00

CPC

MIGHTY BOMB JACK

* MIGHTY BOMB JACK Trainer (v16)
 * Charger l'original jusqu'à ce que la première image Anti-piraterie
 * apparaisse puis faire un reset au clavier
 * puis charger ce prg, faire 'rgm' et remettre l'original lorsque l'écran flash et presser le bouton de souris
 FOR i=62AF28 TO 4E2AF7F

READ JOYS

joy=VAL('sh'+JOYS)

POKE 1,JOY

NEXT 1

stick=82AF28

CALL atick

DATA 46,79,00,df,f1,80,08,39,00,06,00,3F,#0,01

DATA 66,00,FF,f0,42,39,00,02,C0,CF

AMIGA

Voici le cheat mode à mettre dans le high score
 'RABBIT' + 3 espaces et utiliser les touches f4 et f5 pour choisir les niveaux de départ

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées booter l'original et faire un reset dès que la 1ère image apparaît à l'écran et charger un monitor et mettre en \$2af8 les octets 46 79 00 df f1 80 08 39 00 06 00 3F BF e0
 01 66 00 FF f0 42 39 00 02 C0 CF et faire un jump en \$2af8 (j \$2f8)

CPC

MAZEMANIA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2576,0.

MADDOG

Pour être invincible au gardien, recherchez les octets B7, 20, 64, 3A, D8 et remplacez le 20 par 18.

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais, recherchez les octets 51, B7, C2, 96, 4F et remplacez le B7 par 00.

Pour être invincible au gardien:

POKE &4728,&18

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais:

POKE &429F,&00

MIG 29 SOVIET FIGHTER

10 REM vies infinies sur MIG 29
 20 REM version DISK - compil QUANTRO FIVE
 30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
 40 MODE 1:FOR A=100 TO 419:READ A\$
 50 B=VAL('e'+A\$):POKE A,B:C=B:NEXT
 60 IF C=6041 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
 70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
 80 CALL #8906:MEMORY 61FFF:LOAD"disk".*42000
 90 CALL #100
 100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
 110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
 120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
 130 DATA 01,01,00,ED,B0,3E,C9,32,A4,41,3E,31,CD,5B
 140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C8
 150 DATA 08,C3,70,02

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &08C3,0.

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets
 3A AE 25 3D 32 par 3A AE 25 00 32.

MICROPROSE SOCCER

Pour rendre statique les joueurs de l'équipe adverse lors de la seconde mi-temps, assurez vous que le goal n'a pas la balle et faites :
 POKE 36015,165

C64

Charger le jeu et faire une sauvegarde immédiatement sans jouer.

Prendre PCTOOLS et éditer la sauvegarde au secteur 000 (de toutes manières il n'y a qu'un secteur ...).

Pour le jeu en extérieur (OUTDOOR) :

Changer en HEXADECIMAL :

Au déplacement 0008 : le 00 par 0F

Au déplacement 0009 : le 00 par 03

Au déplacement 332 : le 01 par 10

Au déplacement 339 : le 02 par 04

Au déplacement 340 : le 01 par FE

PC

POUR LE JEU EN INTERIEUR (INDOOR) :

CHANGER EN HEXADECIMAL :

Au déplacement 0008 : le 00 par 0F

Au déplacement 0009 : le 00 par 03

Au déplacement 332 : le 01 par 10

Au déplacement 336 : le 01 par 00

Au déplacement 337 : le 02 par 01

Au déplacement 338 : le 02 par 04

Au déplacement 339 : le 01 par FE

Recharger le jeu puis la sauvegarde et vous jouez contre la dernière équipe (la 16ème) et vous avez battu la précédente 99 à 00 !!

MAUPITI ISLAND

Allez devant la maison de Maguy qui reçoit presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans cette pièce, tournez l'aquarium. Et quelle surprise UNE CACHETTE. Fouillez-la et vous découvrirez un écran qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est

..... 453552 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écran des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après deux semaines de travail intensif. le code est 154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenez-en à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le médaillon de Juste qui est maintenant mort. (Veuillez avoir une minute de silence pour le dernier des Maupitis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et

TOUS

Voici quelques codes :

Voici les réponses aux questions de la fin :

Code écran = 4 5 3 3 5 2 en partant de la gauche.

Code médaillon de Juste = 1 5 4 2
 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

10	Lucie
11	Morte
12	Autre
13	Chris
14	Arbre
15	Roy
16	Livres
17	Décodeur Message
18	Diano
19	vent

AMIGA

MAX HEADROOM

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 67 03 3D 32 par 3A 67 03 00 32, puis remplacez les octets 3A 68 03 3D FE par 3A 68 03 00 FE, puis enfin remplacez les octets 3A 69 03 3D 32 par 3A 69 03 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &12A5, 0

POKE &12B7, 0

POKE &12D0, 0.

CPC

CPC MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 11 70 3D 32 par 3A 11 70 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 55 1A 3D 32 par 3A 55 1A 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1909,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2591,0.

Dans la capsule dites à Garrett "need" et répondez Y. Dans la soule, prenez les escaliers prenez le broken conveyor belt et une pelle que vous trouverez dans une salle. Faites réparer la "belt" par Trippet à Olympus en lui disant "belt!". Revenez à la centrale, remettez la belt à sa place. Poussez les piles of coal à l'aide de la pelle jusqu'à la zone des fumées répétez l'opération jusqu'à ce que le courant soit rétabli définitivement. Allez utiliser les oxium lin et prenez la bobine de câble dans un coffre. Allez à l'ensemble de tour (8N14W). Mettez des rubber gloves (Spector en a peut être) et utilisez les plicers sur la bobine de câble sur le câble cassé. Allez à Hcllas, utilisez le levier 30568E, allez à la Dream Machine (23562E) utilisez le headgear sur l'espèce de dragon, jetez le panel sur le cabinet, utilisez la wrench dessus et mettez un block of radium sur le power unit. Mettez vous sur le siège et mettez un équipement en solo mode pour qu'il cndence le panel. Dans le monde des rêves, il faut se parler à soi même pour se réveiller.

- Le rêve de Carver: protéger la plante en tuant les vers et lorsque la plante est devenue adulte et ne pousse plus, utilisez le ritual knife sur la plante.
- Le rêve de Lenin: allez jusque Lenin et brillez les billets en utilisant une bougie sur ces derniers, prenez l'azurite, parlez à Lenin et dites "Y" à chaque fois.
- Le rêve de Tiffany: prenez le tapis marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.
- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.
Revenez au monde réel et convainquez Tekupush de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Mclens en lui disant "dave" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo".
Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la

ou pioche sur la glace, jetez le seau et mettez le cuhe dans le seau. Retournez à Hellas regardez et utilisez toutes les portes, l'une est rouillée (rusted) utilisez de l'huile dessus prenez une graine en vie. Allez dans la maison de Marais utilisez la pelle dans le sol mettez la graine dans le trou, rehoussez en bougeant pile of dirtavez la pelle. Ajoutez de l'eau, potash nitroguen et phosphorus (vous trouverez les fioles chez Marcus) Dormez 9-10 jours, prenez un ritual knife à Elysium, l'utilisez sur la plante adulte, prenez le corps, mettez-le sur le siège de la Dream Machine d'Hellas parlez et quittez Elysium dites à Tekupush (Lowell) "better" et juste avant "body". Allez à la Dream Machine d'Elysium. Mettez vous dessus et comme pour Hellas.

- Le rêve de Earp: tuez les proto-marians, prenez tout l'argent des corps, sortez, parlez à l'annonceur dites "grey" et mettez tout votre argent, parlez au cheval gris et dites "free".

- Le rêve de Clemens: promenez-vous avec la barge en utilisant le levier dans la direction voulue et appuyez sur ESPACE retrouvez toutes les feuilles (plus ou moins 30) parlez à Clemens quand vous. Quand vous aurez les "pages", mettez le manuscrit dans la boîte aux lettres.

- Le rêve de Mclens: essayez de ne marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.
- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.
Revenez au monde réel et convainquez Tekupush de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Mclens en lui disant "dave" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo".
Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la

lentille

Allez à la tour 55N100E prenez le moteur, allez chez Edison à Olympus dites-lui "motor" et "Y" remettez le moteur.

Allez à Elysium prenez un weed sprayer. Allez chez Bernhardt à Olympus utilisez les weed killer dans le weed sprayer. Allez à la tour 59N, 23W utilisez le weed sprayer sur les vinc. Allez au panel des ruby lens. regardez votre montre (ex: avec 01:14 pm utilisez le panel et mettez 1314 avec: 05:06 pm mettez 1706 etc). Allez au labo secret de Kaxishek (54N12E) prenez le corps métallique, regardez le corps cassé, utilisez les chips en radium dans le robot portant (Gutter) dire "fashion", utilisez l'heuristique dans le corps métallique. Mettez le corps métallique dans le dream machine d'Hellas. Allez à la station de pompage 18N167W descendez les escaliers.

Mettez Chshchek in solo mode à l'incinérateur et utilisez la machine près des trois cracks que vous passez sans problème. Parlez à Roosevelt à Olympus: menez la conversation vers "fingerprints". Allez au 1893 landing site prenez le morceau de métal cassé à l'arrière de la capsule. Prenez le microscope chez Marcus à Hellas. Allez chez Roosevelt dit: "micro" ou "finger". Dites "ball" à Carnegie dans la mine d'Olympus (1ère à gauche). Prenez la grande "barge" d'Hellas, allez avec jusqu'aux mines du Syrtis Major. Poussez un Wagon jusque dans la mine utilisez la wrench sur le switch.

Trouvez une voie of iron, utilisez un drill dessus, déplacez le minicrai avec une pelle dans le wagon répétez l'opération 7 fois. Poussez le wagon dans la barge allez avec aux mines d'Olympus. Utilisez wrench sur switch, poussez le wagon jusque Carnegie. Dites-lui "balls" prenez les balls. Allez porter à Sohrta Bernhardt. Allez à la Dargic 459W, allez avec au 32530W (argyre). Utilisez les cannonballs dans le canon, tuez 2 à 3 coups sur les portes avec le canon. Entrez dans Argyre, parlez

à Rasputin. Prenez quelques "rouge berries". Retournez voir Bernhardt, dites-lui "rouge". Descendez dans la station de pompage, allez en bas et à droite, il y a une porte: entrez. Regardez dans les coffres. Utilisez le "Rubber" (qui sont dans les coffres) et la fiole de Bernhardt dans l'espèce de cage, mettez Chshchek dedans, mettez vous en solo mode, utilisez le panel. Une fois, l'apparence humaine réalisée: pour Chshchek (passez en party mode) allez voir Jack Segal à Olympus et parlez lui. Retournez à Argyre, dites "dream" à Rasputin et "job". Allez à la dream Machine d'Argyre et faites comme à Elysium et Hellas.

Pour faire apparaître l'obélisque dites "test" aux shadowbirds

- 1er rêve: approchez le miroir juste devant 1 des 2 Spector si c'est une "human reflection" allez voir l'autre, dites lui "liar" et prenez la porte opposée. Si c'est une "Martian reflection", dites lui "liar" et foncez à la porte opposée.

2ème rêve: utilisez tous les dreamshuff, prenez le magical dir heading et utilisez-le sur le maritien.

-3ème rêve: allez toujours tout droit.

-4ème rêve: Parlez à Raxack, dites "enter" puis "Y" prenez et utilisez tous les dreamstuffs que vous trouvez. Si vous mourez, parlez à Raxa: "enter" -> Y.

Quand vous aurez tué les jumping beans, les annonoïds, la giant maw, utilisez une baie marron, placez vous derrière le switch utilisez-le. Allez au dreamstuff head, utilisez le dreamstuff: si ce n'est pas le M60, recommencez jusqu'à ce que ce soit lui. Tirez dans le crystal wall avec le M60 et mettez vous sur un alignement Raxack-trou vous tirez sur Raxack. Prenez les phlogistonite cannister. Allez chez Carnegie et parlez lui... ADMIREZ...

MOTOS

1 REM MOTOS de Thomson Alexander Vilen info (47)
10 FOR X-136 TO 360:READ Y:C-C-Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=2200 THEN POKE 157,128:SYS 336
30 PRINT "ERREUR."
40 DATA 32,86,245,169,97,141,41,4,169,1,141,42
50 DATA 4,96,72,77,86,169,93,141,92,97,76,27,8

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 57 04 3D 32 par 5A 57 04 A7 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE 865FB&A7

MATRIX MARAUDERS

BLOCK EDITOR V1.0
MATRIX MARAUDERS Trainer JOYSTICK (C) 1990
DATA 6722, "MATRIX MARAUDERS", 1, "un max de fuel."
SUM:
DATA 0006, 0, 0000, 00004, 0004, 8b, 3a, e5, 19, 17, 75, cc, d0
DATA 0, 0000, 00036, 0002, 02, 00, 00, b2
DATA 0, 0000, 00088, 0004, 60, 00, 02, 92, 4e, f8, 40, f2
DATA 0, 0000, 00230, 0002, 04, 10, 03, 10
DATA 0, 0000, 00285, 0002, 04, 10, 03, 10
DATA 0, 0000, 00310, 0010, 31, f0, 00, 01, 49, 06, 31, fc
DATA 27, 0f, 49, 3e, 4e, f0, 10, f2
DATA 00, 08, 61, 00, 01, a0, 20, 4d
DATA 43, ea, 00, 10, 30, 3c, 10, 00, *

AMIGA

M

Voici donc les codes :

V	Voici donc les codes		AMIGA		TERRAIN HERBEUX		NC 1710	
					LOLA LOVETOY		NC 4603	
E	STANFORD DEMILLO		NC 3199		CHAMBRE			
	BASH DAGOT		NC 4657		DE LOLA LOVETOY		NC 4605	
P	CARL LINSKY		NC 4660		GARE DE LOS ANGELES		NC 5194	
	PETER DULL		NC 4674		LOI ET ORDRE		NC 5037	
S	SANDRA LARSEN		NC 4599		HARRY RICE		NC 1231	
	CARL DAVIS		NC 3720		ROBERT KNOTT		NC 0132	
S	SONNY FLETCHER		NC 5170		HOTEL BIG SURF		NC 5162	
	SMILEY MONROE		NC 3614		SCENE FINALE			
A	AARON STERNWOOD		NC 0439		PRISON D'ALCATRAZ		NC 4550	
	WANDA PECK		NC 4621					
L	LARRY HAMMOND		NC 4935		CHIERCHEURS		MOTS DE PASSE	
	RON MEAT		NC 4525		CARTES D ACCES			
B	BLAZA WIENER		NC 1715		CARL DAVIS		ECHEC ET MAT	
	JOHN KLAUS		NC 7012		Dans la cage d'un gorille.			
M	MAURICE GRIBBLE		NC 8231		CARL LINSKY		FOU	
	DAVID POPE		NC 6211		Dans un entrepôt (NC 4675) carte d'accès bleue.			
G	TOM GRIFFITH		NC 4590		LARRY HAMMOND		ROCI	
	GIDEON ENTREPRISES		NC 4650		Carte d'accès grise.			
S	SAINT GIDEON		NC 3891		GREG CALL		CAVALIER	
	JEROME MILBOURNE		NC 4623		Bouger la vigne dans une grotte à l'aide de gants (NC 9932); carte d'accès violette.			
E	ED BRADLEY		NC 7312		RON MORGAN		PAT	
	ARNOLD DWEEB		NC 4610		Dans un bocal à poissons, dans une maison au bord de la mer; carte d'accès rouge.			
R	RON MORGAN		NC 1998		JOHN KLAUS		PION	
	ORGE VALDEZ		NC 4931		Carte d'accès verte. (lui demander sa carte).			
B	BRENDA PERRY		NC 4577		BOSWORTH CLARK		TOUR	
	BAZIL MALLOY		NC 2713		Dans la gare (NC 5194); carte d'accès noire.			
G	GREG CALL		NC 4753					
	BIG JIM SLADE		NC 4921					
B	BOSWORTH CLARK		NC 9932					
	DELLA LANG		NC 2					

MERCHANT COLONY

[illegible]

ST

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 21 46 3D 32 par 3A 21 46 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE & B36 Ø.

AMIGA
MERCENARY

BLOCKEDITOR V1.0
 * MERCENARY Trainer JOYSTICK (C) 1991
 DATA 407729,"MERCENARY",1,"TRAINER"
 SUB:
 DATA 0001.0,003800,0012.01,4a.S3."

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$31e , offset \$12 mettre l'octet 4a à la place de 53

MECANÉ

Pour être invulnérable, éditez le fichier "menace.exe", secteur 6, à l'offset 80 remplacez 74 par EB. Puis allez au secteur 7, offset 63 et remplacez 74 par EB.

cpc **MERCENAIRE**

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets
3A 4B A4 D6 Ø1 par 3A 4B A4 D6 ØØ.

Pour avoir les vies infinies : POKE & IA7B,Ø

MILLENNIUM 2.2

'Diverses options paramétrables pour MILLENNIUM 2.2
, à taper en OPA BASIC 3.XX par Antonio SIMOES
DIM 25(7500)

PRINT "Insérez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et pressez une touche"

```

FILESELECT '12000SAV'.*,*,*,$
BLOND FG,B%
INPUT 'Combien de Nodules (0-6) : ',a
POKE B%+HEB94,a
INPUT 'Population (0-400000) : ',a
POKE B%+HEB9C,a
INPUT 'Combien d'Orbital Laser (0-40000) : ',a
POKE B%+HEB9C,a
INPUT 'Combien de Fighters (0-400000) : ',a
POKE B%+HEB9C,a
INPUT 'Bunker chargé à bloc (O/N) : ',a
POKE B%+HEB9C,a

```

METAL MASTER

Voilé un truc qui vous aidera à détrôner tous vos adversaires et à vous mettre du fic plein les poches. Essayez les touches suivantes.

AMIGA

'F5' = vous aurez 9.59 minutes pour buter votre adversaire.

'ESC' = Pendant le combat vous recevrez une prime.

Pour avoir de l'argent infini, remplacer les octets B6 69 00 06 6D 00 F6 et remplacer les par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour ces trucs, ne calculez pas le checksum.

Au level 5, pour gagner de l'argent à volonté, il suffit de se faire toucher une fois par l'adversaire puis de taper sur F6. Vous aurez alors la possibilité d'aller faire le challenge, qui pourra vous rapporter sans problèmes, au minimum 10 000\$. Ce qui est beaucoup plus que le simple fait d'ap-
puyer sur F6.

Ceci est aussi valable pour tous les niveaux à challenge, mais c'est tout de même le level 5 qui est le plus simple car il suffit d'envoyer des lasers sur l'adversaire pour ne pas se faire toucher.

Pour accumuler les dollars sans avoir à se fatiguer au combat, il suffit d'appuyer sur la touche F6 au moment où les deux robots arrivent sur le ring. Ainsi vous reviendrez au menu avec l'argent du bonus à votre crédit. Répétez l'opération plusieurs fois et complétez votre équipement. Ce truc marche à chaque niveau.

MISSION IMPOSSIBLE II

Pour avoir des vics infinies, recherchez dans le fichier 'IM.FXE', les octets FE 0E 01 A6 et remplacez-les par 90 90 90 90.

METAL MUTANT

Pour avoir toutes les armes, éditez le fichier "CACAO.FIC", avec un éditeur de secteurs et remplacez 10 0B FF FF FF FF FF FF 4A FF FF FF 00 01 00 01 par 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Voici la solution complète:

Niveau 1

- 1) Marcher tout droit vers la droite.
- 2) Tuer le monstre (utiliser le dino, avec son crunch)
- 3) Prendre la cartouche Kyo Z1 (hache de combat)
- 4) Tuer le monstre (avec le dino)
- 5) Tuer les 3 monstres (avec le dino)
- 6) Tuer les Gromlo (avec le dino, et le feu)
- 7) Tuer les monstres (utiliser dino)
- 8) Sauver votre partie (en mode cyborg)
- 9) En mode cyborg, avancer jusqu'à voir que la tête du cyborg puis sauter vers la droite et avancer.
- 10) Tuer les buzzis avec le feu et les nids avec le tank et ses balles
- 11) Idem que le 10 et ramasser la cartouche Kyo Z8 (le pouvoir Jupiter Alpha, en mode cyborg)
- 12) Rien de spécial, c'est rare!
- 13) Sauter et ramasser, la cartouche Kyo Z2 (le grappin, utiliser en mode cyborg)
- 14) Tuer le monstre, utiliser le trident du cyborg
- 15) Attention au marais bouillonnant
- 16) Idem que le 15
- 17) Se mettre au bout de la berge, sauter en avant et tout de suite lancer le grappin, et tout cela en mode cyborg, c'est simple
- 18) Tuer les monstres, en mode dino
- 19) Idem que le 18
- 20) Tuer le monstre
- 21) Sauver votre partie en mode cyborg
- 22) et 23) Pour passer la rivière, attendre le bon moment pour sauter sur le Zlorus, puis sauter sur les pontons (tout cela en mode cyborg)
- 24) Tuer la sentinelle avec le mode tank et ses balles
- 25) Utiliser le grappin pour monter sur l'autre niveau et tuer la sentinelle en mode tank
- 26) Sauter pour éviter le trou
- 27) Utiliser le tank pour tuer le garde et prendre la cartouche Kyo Z3 (lance-torpilles en mode tank. Retourner au 26)
- 28) Descendre dans le trou et avancez vers la droite
- 29) Utiliser la lance torpille en mode tank, pour détruire la porte et avancez.

Niveau 2

- 1) Attention aux 2 lasers placés au plafond
 - 2) Tuer le warp avec la hache et le trident en mode cyborg
 - 3) Se connecter au téléchargeur, prendre les cartouches Z21 et Z64 puis exit
 - 4) Entrer dans l'ascenseur
- P.S.: Dans l'ascenseur il faut faire les niveaux dans un ordre précis qui est: 1, 3, 4, Ø, 2.

Niveau 1 à droite

- 1) Attention au laser du plafond
- 2) Idem que le 1
- 3) Tuer sur la porte avec un missile en mode tank

- 4) Se mettre sous la fermeture: puis tirer une balle (en mode tank) puis lancer le grappin (en mode cyborg) le cyborg doit être placé vers la droite
- 5) Tuer les araignées (en mode dino)
- 6) Idem que le 5
- 7) Tuer les Drax avec des balles (en mode tank)
- 8) Idem que le 7, et utiliser le grappin pour monter
- 9) Idem que le 8
- 10) Tuer les Razor, avec le trident en mode cyborg
- 11) Idem que le 10
- 12) aller vers le bas
- 13) Tuer les monstres
- 14) Monter avec le grappin et sauter vers la droite
- 15) Descendre, envoyer un missile sur le rocher puis tuer les monstres avec le tank et ses balles
- 16) Sauter par dessus le trou
- 17) Sauter par dessus les trous et sauver votre partie
- 18) Tuer le monstre avec la hache en mode cyborg
- 19) Télécharger la cartouche Kyo Z5
- 20) Téléportez-vous

Niveau 3: à droite

- 1) Rien (ah, du repos)
 - 2) Se mettre en mode dino et utiliser le cyberstyx (petit insecte) et toucher la manette qui est entre les lasers
 - 3) Tuer le Grouch avec le cyborg
 - 4) Test rôdeur: répondez à ces quelques questions
 - a) Kenroc
 - b) Zwykx
 - c) française
 - d) Kromox
 - e) 50
 - f) 2 mois
- Télécharger la protection (utilisable en mode dino) et retournez à l'ascenseur.

Niveau 4:

- 1) Sauver votre partie
- 2) et 3) Avancer jusqu'au bout du sol puis sauter sur les trucs à réaction puis avancer jusqu'au bout des 2 écrans
- 4) Utiliser le grappin
- 5) Tuer les avions avec les balles du tank
- 6) Idem que la 5
- 7) Utiliser le grappin
- 8) Sauter sur la passerelle (très dur) puis resauter en haut de celle-ci
- 9) Sauter puis tuer le warp avec la hache en mode cyborg
- 11) Téléportez-vous.

Niveau Ø: D'abord à gauche:

- 1) En mode dino, utiliser tout de suite la protection puis le petit insecte pour toucher la manette en haut à gauche et attendre sans rien toucher et retournez à l'ascenseur quand le rôdeur est tombé dans le trou.

Niveau Ø: Après à droite:

- 1) Rien à signaler

1er étage.

Étage 1:

- 1) rien
- 2) Tuer le monstre avec le trident
- 4) Fermer la vanne puis aller au niveau Ø, puis vers la droite

Niveau 2:

- 1) Tuer les rôlo avec le tank et ses balles
- 2) Idem que le 1
- 3) Accès banque de données quand vous avez fini de lire retournez à l'ascenseur et descendez au sous sol et allez vers la droite.

Level 3:

- 1) Attention aux flammes
- 2) Tuer le monstre avec le trident en mode cyborg
- 3) Utiliser le dino et l'insecte, toucher la manette en haut et ramasser la cartouche, puis utiliser le grappin
- 4) Utiliser le grappin, sinon rien à signaler
- 5) Utiliser le grappin et attention au trou en fin d'écran
- 6) Attention aux flammes
- 7) Tuer le monstre avec le trident
- 8) Tuer le monstre avec le dino et la kyo z7 (les yeux bioniques)
- 9) Sauver votre partie
- 10) Tuer le Blacky avec le dino
- 11) Sauter sur le ponton, se mettre en mode dino, puis utiliser l'insecte sur la manette en haut à gauche
- 12) Sauter sur le tapis roulant
- 13) Attendre
- 14) Essayer de prendre le minimum de coups, (se battre contre un couteau suisse AHH! AHH!) puis tuer le couteau avec le tank
- 15) Attention aux flammes
- 16) Monter sur le tapis roulant.

Pour les étages il y a un ordre précis le voilà:

Étages 3 puis 2 puis Ø (cela où vous êtes en ce moment) puis et enfin le 1

Étages 3:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Tuer le monstre, avec le trident
- 4) Fermer la vanne
- 5) Ouvrir la vanne puis revenir à l'étage Ø avec le grappin.

Étage 2:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Fermer la vanne
- 4) Fermer la vanne puis revenir à l'étage Ø.

Étage Ø:

- 1) Tuer le cervax, en mode dino et avec les yeux bioniques
- 2) Ouvrir l'ère vanne, fermer 2ème vanne puis aller au

- 3) la porte s'ouvre le tank peut avancer
- 4) Utiliser le mode dino puis utiliser le petit insecte puis entrer dans le tuyau et dirigez vous vers la sortie (écoutez le bruit que fait l'insecte quand il est bloqué dans le tuyau pour vous aider) puis toucher la manette et avancer avec le tank
- 5) Se mettre sur la marque, utiliser l'insecte et toucher la manette, allez on rigole, merci le programmeurs, revenir en mode cyborg et continuez à droite
- 6) Utiliser le tank, lancer des missiles sur la porte et avancer à droite
- 7) Tuer les monstres avec le cyborg
- 8) Marcher sur le tapis roulant avec le grappin et bienvenue au level 4

Level 4:

- 1) Sauver votre partie et aller sur l'autre téléporteur
- 2) Attendre et lire puis avancez à droite
- 3) L'épreuve du son, il faut refaire les notes que l'ordinateur joue et avancer quand la porte s'ouvre
- 4) Tuer le monstre avec le trident et aller au téléporteur
- 5) Attendre et avancer
- 6) Aller sur la première marque, attendre, avancer vers la droite, aller sur l'autre marque, la tête vers la gauche, utiliser le tank et tirer puis avancer vers la droite
- 7) Avancer sans arrêt et tuer le monstre avec le trident puis allez au téléporteur
- 8) Attendre et avancer
- 9) Tuer le monstre, en tirant une balle, puis brûler le lance missile, puis tirer des balles sur le cocur du monstre
- 10) Tuer le monstre avec le trident et téléportez-vous
- 11) Attendre et avancer
- 12) Tirer en mode tank sur le lutin rose
- 13) Tirer sur le monstre avec les yeux bioniques (en mode dino) puis téléportez-vous
- 14) Attendre et avancer
- 15) Sauver votre partie
- 16) Tuer le monstre avec le pouvoir du mode cyborg
- 17) Tirer dans la bulle avec le tank, et ramassez la cartouche
- 18) Regarder l'écran qu'il y a sur la tête de mort cela représente une arme que vous possédez: exemple si il vous montre la hache vous devez donner un coup de

ET C'EST LA FIN

MIDNIGHT RESISTANCE

RISTE EDITORE VI.1
 'Credit & Vies infiniées & MIDNIGHT RESISTANCE
 , par A. SIMONEZ
 ' à tapper en GFA 3.XX
 ' à la suite du RISTE EDITORE VI.1
 DATA "MIDNIGHT RESISTANCE"
 DATA "Crédites inf., 0.50, 9.4, 6165, 4H53781038, 4H60041038
 DATA "Data-Vias inf." 0.54, 8, 4H0D2, 4H5378103A, 4H6004103A
 DATA "PIN"

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les objets 5378 1038 3038 1038 et remplacez-les par 6002 1038 3038 1038. Ou rendez-vous à la piste 50, secteur 9, offset 10E.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 103A 3038 103A et 6002 103A 3038 103A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset 5D2.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 5378 1004 0245 0001 et remplacez-les par 0002 1004 0245 0001. Ou rendez-vous à la piste 51, secteur 6, offset \$CC.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 31FC FFFF et remplacez-les par 6002 0F8 31FC FFFF. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur I, offset \$C6. Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 1C3B 407A et remplacez-les par 6002 0F8 1C3B 407A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset \$4. Et enfin, une dernière fois, toujours pour des munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 31FC 0003 et remplacez-les par 6002 0F8 31FC 0003. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 10F.

Pour avoir des bonus infinis (pour pouvoir acheter des armes), recherchez les octets 9069 0010 6BE0 42B8 et remplacez-les par 303C 0006 6BE0 42B8. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset \$1E8.

Pour choisir son tableau de départ, recherchez les octets 31FC 0000 101A 21FC et remplacez-les par 31FC 000X 101A 21FC. 'X' correspond au tableau voulu entre 0 et 8.

Ou rendez-vous à la piste 50, secteur 8, offset \$162

Appuyez sur BNJU pour les vies infinies... Puis, pour accéder au niveau voulu, finir le 1er niveau, c'est à dire arriver au marchand d'armes. Retourner la disquette face 1. On recommande le 1er niveau, puis au marchand d'armes, retourner le disk. Acc 2 puis sortir du marchand. Vous accédez ainsi au 2ème niveau. Faire de même pour arriver au niveau désiré.

MIG 29 FULCRUM

Pour accéder rapidement à la mission finale, choisissez la mission "Rift bleu des mers". Décollez et allez vers le sous-marin sans se soucier des avions ennemis, lorsque vous arrivez à une dizaine de kilomètres de la cible, lancez lui vos missiles sol-air puis sautez en parachute lorsque le sous-marin est détruit. Vous obtiendrez 1000 points donc il suffira de répéter l'action cinq fois pour arriver à la mission finale.

Tous
Comment finir ce jeu?
Voilà l'attitude à appliquer lors des différentes missions.

1 - Blue Script®: Volez à la base Harrier, détruisez les hangars et volez aussi tous les Harriers. Volez au dessus du sous-marin à basse altitude et détruisez-le. Si d'autre Harriers se présentent à votre gauche extermez-les puis retournez à la base.

2 - Yellow Dragon:
Volez jusqu'à la piste d'atterrissage chinoise la plus proche et faites exploser les hangars et les jets. Atterrissez maintenant pour faire le plein et vous réarmer. Décollez à nouveau et aller détruire les hangars de la seconde base chinoise. Atterrissez puis décollez à nouveau. Allez détruire le 4 tanks de la muraille de chine. Retournez à la base.

3 - White Pegasus:
Volez jusqu'à l'île et détruisez les raffineries.
Continuez et faites exploser les derricks. Si vous
voulez vous pouvez aussi détruire tous les autres
navires et puits de pétrole.

4 - Red Witch:
Volez jusqu'au pont, détruisez l'emplacement SAM et les canons à tirs anti-atteque aérienne (tous). Ensuite faites exploser tous les bâtiments et les véhicules ennemis. Retournez à la base.

5 - Desert Strike: Volez jusqu'à la base et détruisez les hangars ensuites les mings. Faites exploser les canons et attirez le plein de carburant et d'armes. Décollez et dirigez-vous vers la seconde base aérienne ennemie située au nord-ouest de l'aire SAM. Détruisez les hangars et les avions adverses puis attirez sur la piste. Décollez de nouveau et dirigez-vous vers l'aire SAM, faites sauter tous les emplacements ennemis et l'usine nucléaire. Détruisez le pont, le fort du désert, les convois et la base pour obtenir un repos bien mérité.

MICKEY MOUSE

Eau et Vies infinies. Invulnérabilité
pour MICKY MOUSE par ANTONIO SIMÕES
DATA "MICKY MOUSE"
DATA "Vies inf.", 0, 0, 8, H00C, EH3790000, EH31FC002
DATA "NRJ inf.", 0, 7, 2, EH198, EH04790008, EH33FC00FF
DATA "NRJ inf.", 0, 7, 9, H0C4, EH04790010, EH33FC00FF
DATA "PIN"

Pour pouvoir changer de tour simplement en pressant la touche "F3", "insert" et tapez 61315688" et pour finir "insert". La tour est ouée...afff.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 4588 4BF9 et remplacez-les par 11FC 0002 4588 4BF9.

Pour avoir de l'eau et énergie infinie, recherchez les octets 0479 0008 0000 3168 et remplacez-les par 331C 00FF 0000 3168.

Puis recherchez les octets 0479 0010 0000 3168 et remplacez-les par 33FC 00FF 0000 3168.

```

* Eau, Vlas infinies et invulnérabilité
* pour MICKY MOUSE
* Pour ANTONIO SIMÕES à taper un GPA Basic 3.XX
INFINITE adr$,512
FOR i%=0 TO 243 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("E"+a$)
  sum=sum+VAL("E"+a$)
NEXT i%
IF sum<=H156157
  GOTO 100
PRINT "Eau, Vlas infinies et invulnérabilité"

```

```
PRINT "Erreur dans les dates"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"
INP(2)
```

[illegible]

**EN 'POK
DES CHEAT-MODES
TU CONNAITRAS
3615 JOYSTICK**

1ère partie:

The Three Trials

Regarder la séquence de présentation. Descendre les escaliers et aller au Scummin Bar. Entrer, parler aux différents pirates, et surtout aux pirates importants. Retenir ce qu'ils vous disent sur les trois épreuves. Aller à la porte de la cuisine. Attendre que le cuisinier soit sorti, ait dépassé le rideau, puis entrer dans la cuisine. Prendre le pot, la nourriture, ouvrir la porte qui mène à la mer. Marcher sur la planche plusieurs fois, et ramasser le poisson pendait que la mouette est partie. Sortir de l'auberge. Aller à la falaise qui monte au point de départ du jeu. Marcher vers le path. Aller à la clairière, entrer dans le cirque, numéro du canon. Utilisez le casque et faire le numéro. Vous obtenez de l'argent. Retournez au village et aller vers la ville. Là vous trouverez "Citizen of Mêlée" à qui vous achetez une carte de Monkey Island. Discuter avec les pirates et faire en sorte qu'ils vous donnent les notes plus quelques pièces. Aller chez la voyante (porte à droite dans la rue) et prendre le poulet qui est sur la petite table. Sortir et aller au fond de la rue pour passer dans la rue suivante. Aller dans la boutique et acheter une pelle et une épée. Retourner à la vue d'ensemble de l'île, et vous vous dirigez sur le pont où un troll vous empêche de passer. Donnez lui le poisson et il vous laissera passer vers la maison qui est en retrait au sud-ouest de l'île. Prendre des leçons avec l'homme que vous trouverez là-bas. Retourner sur la vue d'ensemble de l'île, et se battre avec les différents pirates qui se promènent sur l'île, jusqu'à ce que l'un d'entre eux dise que vous êtes assez bon pour rencontrer le Sword master. Aller à l'entrée de la forêt. Ramasser les pétales jaunes que vous trouverez en allant voir le Sword master. Pour aller voir cette dernière, se diriger le plus possible sur la gauche, et quand vous ne pouvez plus aller vers le haut. Vous arriverez à une pancarte que vous tirez pour faire apparaître un pont. Vous continuez et vous arrivez au Sword master. SAUVEGARDEZ et essayez de la battre en essayant de nombreuses fois et en notant les injures qui correspondent. Une fois que vous avez obtenu le Tee-Shirt de la victoire, cherchez un endroit dans la forêt où vous trouverez une croix. Creusez avec la pelle et vous obtenez un autre Tee-Shirt. Aller au village, vers le boutiquier, puis dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez à la maison du gouverneur. Pour passer les chiens qui en gardent l'entrée, utilisez la nourriture avec les pétales jaunes et donnez le tout aux chiens. Ceux-ci s'endorment et vous pouvez entrer dans la maison. Ouvrez la première porte qui n'est pas fermée à clé et regardez la séquence. Il vous faut une lime. Allez ouvrir la porte de la boutique. Allez à la prison et discutez avec le prisonnier. Allez directement chez le boutiquier où vous achetez des "breath mints". Retournez à la prison et donnez les au prisonnier. Discutez avec lui, et donnez lui le Gother repellent. Il vous donne en échange un gâteau aux carottes que

vous regardez, et trouvez une lime. Retournez chez le gouverneur, et prenez l'idole. Le shérif vous jette à l'eau. Ramassez la statue et sortez. Il vous faut maintenant acheter un bateau. Vous allez à l'endroit nommé Lights ou Used ships emporium, et vous discutez avec le vendeur. Il vous faut acheter un bateau à crédit. Vous allez donc chez le boutiquier, vous lui demandez un crédit. Une fois le bateau acheté, vous devez engager trois personnes. En premier, dirigez-vous vers la petite île au nord-est. Utilisez le poulet avec le câble, entrez dans la maison, dites à Meathook que le gouverneur a été capturé et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous fasse passer une épreuve. Faites cette épreuve, convainquez le de s'engager sur votre bateau et sortez. Allez ensuite chez le Sword master et engagez-la. Allez à l'auberge (SCUMMIN BAR) où le patron a fait faillite. Ramassez toutes les chopes, et utilisez en une avec le baril de grog. Il vous faut alors transporter le grog qui transpercera peu à peu la chope. Une fois arrivé à la prison, utilisez la grog avec la sermure et libérez le prisonnier. Retournez à gauche de l'auberge, pour la séquence finale avant la deuxième partie.

2ème partie:

The Journey

Ramassez tout ce que vous trouvez sur le bateau; c'est à dire: les livres, la poudre, la corde, les céréales, le drapau, la plume, l'encrue etc... Ouvrez le paquet de céréales, regardez le cadeau, et mettez la carte au feu. Allez dans la cabine du capitaine, utilisez la clé avec le cabinet. Ouvrez le coffre et prenez la recette. Allez dans la cuisine et mettez tout ce que Guybrush veut bien mettre, dans le chaudron. Vous obtenez une explosion, il y a une petite séquence et vous vous retrouvez finalement évanoui dans la cuisine. Relevez vous et allez prendre de la poudre. Remontez sur le pont, mettez la poudre dans le nez du canon, utilisez la corde avec le canon, et utilisez le pot. Vous entrez dans le canon et vous êtes projeté sur l'île.

3ème partie:

Under Monkey Island

Relevez vous sur la plage, ramassez la banane qui est à côté de vous et allez dans la jungle. A partir de ce moment vous ramasserez tous les mémos que vous trouverez pendant l'aventure. Allez au "pond" et ramassez la corde. Dirigez-vous vers l'ouest de l'île et allez au fort ou vous ramassez la corde, la lunette. Vous poussez le canon et ramassez la poudre et le boulet à canon. Allez au "fort" et utilisez la poudre avec le barrage. Ramassez la pierre qui est sur le mémo. Marchez en direction du barrage en pierre. Utilisez cette pierre, qui est un silex avec le boulet de canon. Cela fait exploser le barrage. Retournez au "river fort" et montez aux escaliers. Tirez l'art primitif deux fois. Montez de nouveau aux escaliers et poussez le rocher qui est au

bord. Cela actionne une catapulte qui va lancer le rocher sur le bananier et va faire tomber deux bananes. Allez les chercher tout de suite. Allez au Crash (crevasse) et utilisez les deux cordes pour descendre au fond du ravin et ramassez les rames. Aller sur la plage la plus proche, utilisez les rames avec le bateau, utilisez le bateau. Dirigez vous vers le nord-est de l'écran en bateau. Débarquez sur la première plage. Allez dans la jungle, au village. Dans le village, dirigez vous vers la hutte qui est au premier plan à l'extrême gauche, et ramassez les bananes dans le bol de fruits. Dirigez vous vers la sortie du village. Les cannibales de l'île vous arrêtent et vous enlèvent. Dans la hutte, prenez le crâne, le mémo, et ouvrez la "loose board" sur le sol. Passez par le trou. Vous vous retrouvez finalement dans la jungle. Cherchez le singe et donnez lui les cinq bananes. Il vous suit alors. Allez vers l'est de l'île à la clairière. Allez à droite jusqu'aux deux totems. Tirez le nez du totem de gauche, et allez à l'endroit où les pics se sont abaissés. Ils remoncent. Le singe va faire la même chose que vous, mais en restant accroché. Vous pouvez alors passer. Prenez la petite statuette. Sortez et retournez voir les cannibales, discutez avec eux, dites leur de ne pas vous manger et que vous leur donnerez quelque chose. Donnez leur la statuette. Ils s'en vont, ce qui vous permet d'entrer dans la hutte et de prendre le ramasseur de bananes. Sortez, échangez le bananier contre la clé de la fête du singe, Hermann Toolbot. Sortez du village, revenez-y et discutez avec les cannibales à propos de quelque chose que vous voudriez en échange de la statuette. Discutez avec eux, utilisez toutes les phrases que l'ont vous propose jusqu'à ce qu'ils se mettent à discuter entre eux. A ce moment, donnez leur le Leaflet (dépliant) et ils vous donneront la tête du navigateur. Vous pouvez alors retourner dans la tête du singe et une fois descendu dans les catacombes, utilisez la tête du navigateur et allez là où il regarde. Cela vous mènera au bateau fantôme du pirate Lecluck. Parler avec la tête du navigateur de façon qu'elle vous donne son collier. Utilisez-le

et rentrez dans le bateau. Vous allez devenir invisible. Allez dans hatch, et allez ensuite vers la gauche. Vous arriverez à un endroit où il y a des animaux. Ramassez un poulet et vous obtenez une plume. Retournez dans la cabine où un pirate dort et utilisez la plume sur ses pieds, deux fois. Cela vous permet de récupérer le grog qu'il a laissé tomber. Remonter sur le pont et allez vers la gauche. Ouvrez l'unique porte que vous trouvez et entrez. Ne vous avancez pas trop dans la cabine. Utilisez le magnétique compas avec la clé. Sortez de la cabine et retournez à l'endroit des animaux, utilisez la clé avec le hatch. Ouvrez le hatch et descendez. Utilisez le grog avec le plat (dish) et allez prendre de la graisse dans la marmite. Remontez sur le pont et utilisez la graisse avec la porte de droite. Ouvrez la porte et entrez. Ramassez les outils, redescendez à l'endroit des animaux et utilisez les outils avec la grosse caisse. Regardez la caisse et retournez dans les catacombes avec le rool. Vous arrivez directement au village des cannibales où l'ont vous prépare une potion anti-fantômes, avec le rool. Sortez du village et vous arrivez directement où était le bateau qui a maintenant disparu. Discutez avec le fantôme qui reste et faites vous emmener à Mêlée Island.

4ème partie:

The Duel

Allez vers l'église en utilisant la potion sur les deux fantômes que vous trouverez en chemin. Entrez dans l'église, stoppez la cérémonie, discutez avec les différentes personnes jusqu'à ce que lecluck vous envoie voltiger par un formidable coup de poing. Regardez la petite séquence jusqu'à ce que vous soyez sorti de la machine à grog par lecluck. Ramassez rapidement la bouteille de bière tombée à terre, et utilisez-la avec lecluck. Cela le désintègre et vous n'avez plus qu'à regarder la séquence finale!

THE END

10 REM argent infini sur MONTE CARLO CASINO
20 REM version DISK - compil QUATTRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=100 TO 6155:READ AS
50 B=VAL("E"+AS):POKE A,B:C=C+NEXT
60 IF C>65536 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSERIR L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHER"
80 CALL 68006:MEMORY 61777:LOAD"disk",62000
90 CALL 6100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E
110 DATA BC,11,56,01,01,01,00,ED,B0,21,24,01,22
120 DATA 0F,BC,3E,03,32,0E,BC,C3,70,01,21,56,01
130 DATA 11,0E,BC,01,01,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41
140 DATA 3E,32,C0,AF,41,21,4E,01,11,28,01,01,08
150 DATA 00,ED,B0,21,10,01,22,A3,01,P3,C3,70,01
160 DATA 3E,C9,32,0E,1E,C3,40,00

Pour avoir de l'argent infini, remplacez-les octets AF ED 52 D1 7C par AF 00 00 D1 7C et remplacez-les octets 3E 30 77 3D PE par 3E 30 77 00 FE.

Pour avoir de l'argent infini :

POKE &1E78,0:POKE &1E79,0:POKE &1F95,0

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir de l'argent infini:

POKE &1E6B,&C9

MOONSHINE
RACER
PC

pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$2BD, offset \$62, les octets 4A 71 à la place de D2 00.

' Energie et Vie infiniee MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS
' par Antonio SIMOES à taper en GPA 3.XI

```
READ a$
OPOKE adr%+1%,VAL("EH"+a$)
sum=sum+VAL("EH"+a$)
```

```
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
ESSAYE "A:\AUTO\MONTY.PRO",adr%,224
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
```

ST

PC
MOONBUGS

Pour avoir des vics infinies, recherchez dans le fichier 'MOONBUGS.COM' les octets FF 0E 8A 91 et remplacez-les par 90 90 90 90.

MOONSHINE
RACER
PC

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets B079 0001 6B4E et remplacez-les par 4E71 4E71.

Toutes ces modifications sont à faire sur le disque 1 et il ne faut surtout pas recalculer le checksum.

MOONWALKER

Pour avoir des vics infinies : POKE & 7739,0

MOT

Pour avoir de l'énergie infinie dans la deuxième partie (l'énergie descend quand même), remplacerez les octets B6 CA F9 0B CD F3 F7 par BA 00 00 00 CD F3 F7.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la troisième partie, remplacez les octets 3A 36 7F B7 C0 3A par 3A 26 7F 3C C0 3A.

MAXI BOURSE

```
DATA "Temp A: INV.TOB"  
DATA "Brouzoufs info J1", &H7356, &H91906046, &HD1906046  
DATA "Brouzoufs info J2", &H739B, &H91903039, &HD1903039  
DATA "FIN"
```

CPC MOTOCROSS SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A AA Ø8 3D 32 et remplacez les par 3A AA Ø8 ØØ 32 (faites ça deux fois).

Pour choisir votre level, recherchez les octets 3E 05 90 32 CC et remplacez le 05 par le level choisi auquel vous ajoutez quatre.

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:

POKE & 5C7, Ø
POKE & D2B, Ø

**MOTOR
MASSACRE**

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$212 , offset \$1e2 mettre octet 4a à la place de 52

CPC
MOBILE MAN

```

0 REM Vies infinies sur MOBILE MAN version K7
0 REM (C) JOYSTICK 1990
0 MEMORY &7FF:MODE 1:BORDER 0
0 FOR N=0EB80 TO &BEE7:READ A$:A=VAL("&"+A$)

```

[illegible]

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø7 3D 32 BØ 1C par Ø7 ØØ 32 BØ 1C.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 B1 1C 4F 06 par 00 32 B1 1C 4F 06.

Pour avoir des vies infinies, faites:

OKE & 64FB, Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

OKE & 7910, Ø.

MR HELI

Pour parvenir au second et troisième tableau du soft avec des armes et des vies infinies, utilisez les codes suivants :

- second tableau :

CAAIEFAAUAABHCADCKBX

ou bien :

CACGFAAUAEDIAADCKCY

- troisième tableau :

DAAGJICAAUAIFGADCFU

ou bien :

DACGFAAUAIFGADCFU

PC

Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio

STICKS

DATA "MR HELI", "A:GAME.DAT"

DATA "Vies infinies", "EHS208,430/790001,6184790000

DATA "FIN"

Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur la séquence 04 79 00 01 d5 98 et remplacez-la par la séquence 04 79 00 00 00 01 d5 98.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "GAME.DAT", les octets 0479 0001 0001 D598 et remplacez-les par 0479 0000 0001 D598.

Où rendez-vous à l'offset \$32D8

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 32 27 CD par 00 32 27 CD. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD par 00 32 28 CD.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites :

POKE &9970.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites :

POKE &9540.

Pour avoir des vies infinies, tapez "CHARLY" au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez "EGOS".

PC

PREMIER TABLEAU:

Dans cette première partie, il vous faut continuellement vous déplacer, tout en ramassant les armes additionnelles que vous trouverez, et ceci en n'oubliant pas de récolter tous les cristaux cachés. Durant les sections inférieures du jeu, restez au milieu de l'écran. Essayez alors d'avoir tous les hélicoptères du dessus et détruisez-les à l'aide du missile en forme d'oeuf. Sachez de plus que les astéroïdes ne posent aucune difficulté majeure (contenez-vous de les dégommer). Lorsque vous parviendrez au gardien se trouvant à peu près au milieu de la partie, restez en arrière et tirez (n'importe lequel de vos missiles à auto guidage devrait faire un carton). Par la suite, lorsque vous arriverez au tableau sans lumière, tirez sans arrêt, montez, détruisez la porte et la lumière apparaîtra. Tuez ensuite la créature se trouvant à la fin du tableau en restant en dessous d'elle et en tirant vers l'avant. Évitez ses boules en montant puis en revenant exactement là où vous étiez.

SECOND TABLEAU:

Tout en montant, restez au milieu de l'écran et tournez pour dégrader de nouveaux hélicoptères. N'ALLEZ PAS chercher d'autres cristaux si vous vous trouvez trop en bas de l'écran: Le jeu n'en vaut pas la chandelle. En arrivant aux volcans, attendez qu'ils se mettent en éruption deux fois puis volez à travers eux très rapidement, avant que n'arrive la prochaine coulée de lave. Assurez-vous ensuite, avant votre descente de bien disposer du bouchier dans la mesure où votre tâche vous serait rendue très difficile sans ce précieux objet. Faites très attention aux boules à trois voies et restez au centre de celles du milieu et du bas. Sachez que la section inférieure est relativement simple et sans réelles surprises excepté les ennemis du dessus. Lorsque vous attendrez finalement la sortie et le monstre rebondissant, tirez lui dessus très rapidement par derrière en le suivant. Lorsqu'il effectuera un saut important, dépassez-le et tirez de l'autre côté, en répétant ce procédé. Simple.

TROISIEME TABLEAU:

Toujours comme dans les tableaux précédents, vous devez vous déplacer en permanence. Assurez-vous de bien ramasser la chose bleue qui scintille entre les tours; elle vous donnera une vie supplémentaire, de l'énergie au maximum, et vous servira également de bombe. Récupérez le deux coups et le missile afin de vous débarrasser plus aisément du gardien final puis prenez le Muddy. Bizarrement, il est la chose la plus simple à vaincre, ceci en restant au bas de l'écran, là où les deux boules sortent. Survolez les et tirez sans arrêt, les missiles feront le reste. Je vous laisse le bonheur de découvrir le final mais n'espérez tout de même pas trop.

MYSTICAL

* MYSTICAL Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 437180, "MYSTICAL", 1, "Les Vies Illimitées"
sum:
DATA 0006, 0, 0f00, 0102, 01, 4a, 53, 0, 0f00, 0016, 01, 98
DATA 8f, 0, 10000, 0100, 01, 4a, 53, 0, 10000, 0014, 01
DATA 7f, 7f
DATA 0, 15400, 0126, 01, 4a, 53, 0, 15400, 0016, 01
DATA 2f, 2f, *

AMIGA

Pour le traîner sur les vies faire avec Amiga monitor:

1400000 game

: 495bc 4a

: 4eb62 4a

: 4cd48 4a

1400000 14544 game

10 REM Choix du tableau de départ

20 REM Bt Vies infinies

30 REM sur MYSTICAL (Version Diak)

40 REM Par Corine & Nicolas - (C) JOYSTICK

50 MEMORY 68777:FOR P=4A580 TO 4A584

60 READ A\$(A-VAL("A"))

70 POKE P:A:CH=CK:NEXT

80 IF CH<41589 THEN 90 ELSE GOTO 100

90 PRINT"Erreur dans les données":END

100 MOOD 1:PRINT"> Partie normale":PRINT

110 PRINT"> Vies infinies":PRINT:PRINT

120 INPUT"Choix ",CHR:IF CHR=2 OR CHR=1 THEN 120

130 IF CHR=2 THEN 150

140 POKE 4A5AE,0

150 MOOD 1:INPUT"Tableau de départ (1 a 12) ",T

160 IF T<1 OR T>12 THEN 150

170 POKE 4A5AE,T:MOOD 1

180 PRINT"Insérer l'original de MYSTICAL..."

190 PRINT"(Protection ouverte)..."

200 CALL 4BB18:CALL 4A590:ICPM

210 DATA 66,06,07,1E,00,07,80,A5,C9,21,00,30,16,04

220 DATA 08,48,CD,83,A5,21,00,32,0B,49,16,06,C3,83

230 DATA A5,CD,89,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,00,32,F0,90

240 DATA 32,83,91,3E,35,32,FF,93,C3,89,A5

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 84 2B 35 par 84 2B 00.

PC

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 01 32 18 par XX 3218, puis remplacez les octets 02 36 01 par 02 36 XX, avec XX compris entre 1 et 12.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1F3F:0.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &5138 XX

POKE &51CA XX avec XX compris entre 1 et 12.

CPC METRO CROSS

10 REM Tempo infini sur METRO CROSS
20 REM Version 01ak.
30 MEMORY 68777:MOOD 1
50 FOR N=4A000 TO 4A051:READ A\$:A-VAL("A")
50 SUM=A+A:POKE N:A:NEXT
60 IF SUM<8729 THEN PRINT"DASAS ERROR 1111":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ",C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 4A023,497
110 PRINT:INSEREZ LE DISK ET DEPOSEZ-LE"
120 CALL 4BB06:MODE 2:INK 0:INK 1:0:CALL 4A000
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,54,50,01,00,4A,00
140 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,54,50,01,00,4A,00
150 DATA A9,3E,4E,32,6A,C6,3B,3E,32,69,90,CD,44,40
160 DATA A9,3E,4E,32,6A,C6,3B,3E,32,69,90,CD,44,40
170 DATA 0E,06,21,30,A0,11,00,C9,CD,77,BC,EB,CD,83
180 DATA BC,85,C3,7A,BC,40,45,54,52,47,58,C9,1E,80
190 DATA 1E,19,0E,4E,4E,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00
190 DATA 1E,19,0E,4E,4E,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00

Pour avoir du temps infini sur une version non PC code, remplacez les octets 3A 94 7A A7 C0 par 3A 94 7A A7 C9.

Sur une version codée, allez en piste 25 secteur 46 à l'adresse &09 et remplacez-y le 97 par un 9E, ou bien remplacez les octets 6D C3 2D F0 97 par 6D C3 2D F0 9E.

CPC MUTANTS

10 REM Vies infinies sur MUTANTS version 01ak
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR BITS NO.2
30 REM Par Patrice Maubert
40 MEMORY 47777:CLR:FOR N=48300 TO 48309
50 READ A\$:POKE N,A:VAL("A")
60 LOAD"LOAD":POKE 4812B,483:CALL 48000
70 DATA AF,32,78,11,32,80,8C,C3,80,FE

10 ' MUTANTS (Diak) - Vies infinies
20 ' Par Corine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MOOD 1:PRINT:Insérer l'original de MUTANTS...
40 CALL 4BB18:MEMORY 47777:LOAD"load.obf",48000
50 FOR P=4A000 TO 4A051
60 READ A\$:A-VAL("A")
70 POKE P:A:CH=CK:NEXT

80 IF CH<4776 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 MOOD 1:PRINT"Erreur dans les données":END
100 CALL 4A000
110 DATA 21,00,80,11,30,02,3E,55,A2,77,23,1B,7A,B3
120 DATA 3B,55,20,76,21,1F,82,22,2A,81,3E,AF,32,1F
130 DATA 82,21,32,80,22,20,82,21,0C,C3,22,22,82,21
140 DATA 80,FE,22,24,82,C3,80,80

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 3D 32 78 11 par 3E 00 32 78 11.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &0800:0.

Cela y est, à peine était-il sorti que notre plus fidèle lecteur s'est jeté dessus et l'a vaincu en une semaine ! J'ai l'honneur de vous présenter ERIC ALUJAN, l'auteur de cette super-solution.

Partie 1:

Cette partie se déroule uniquement sur Scabb. Il vous faut débarrasser les habitants de Largo qui leur impose un embargo insupportable. Prenez le panneau, vous obtenez une pelle, traversez ensuite le pont, là Largo vous soulage de toutes vos richesses. Allez chez Wally (2ème bateau au fond) et prenez une feuille de papier blanche et son monnaie pendant qu'il se frotte les yeux. Allez au bar (bateau au premier plan), parlez avec le commerçant puis récupérez le crachot de Largo avec la feuille de papier. Sortez et revenez dans le bar par la fenêtre. Dans la cuisine, prenez le couteau. Allez à l'hôtel (bateau de droite) et coupez la corde du crocodile, ensuite regardez son bol et prenez-y des croquettes. Allez ensuite à la blanchisserie (bateau au fond à gauche), prenez le seuil (demandez au pirate s'il lui appartient, il dira non), allez ensuite à la plage et prenez le bâton. Allez au cimetière, tout au fond, et creusez la tombe pour prendre l'os. Après, allez au marais et prenez de la boue dans le seuil, puis montez dans le cerueil et allez chez la magicienne vaudou. Dans la première salle, prenez la ficelle près de la tête de mort, allez dans la deuxième salle à droite et parlez à la sorcière qui accepte de vous faire une poupée de Largo si vous lui fournissez les ingrédients. Donnez-lui déjà le crachot et l'os. Retournez en ville et allez à l'hôtel, dans la chambre de Largo. Là, prenez la pernette et mettez le seuil sur la porte une fois fermée. Après la scène animée, allez à la blanchisserie, puis retournez chez Largo et fermez la porte. Prenez le ticket et allez chercher le lingé. Profitez-en pour ouvrir la boîte (toujours à la blanchisserie), pour y mettre les croquettes de fromage, bloquer l'ouverture avec le bâton, l'attacher à la ficelle que vous n'avez plus qu'à tirer pour capturer le rat et l'ajouter à votre inventaire. Retournez maintenant au marais et donnez les ingrédients à la magicienne qui en fera une poupée. Utilisez-la dans la chambre de Largo avec les aiguilles. Voilà, il ne vous reste plus qu'à trouver un bateau pour quitter l'île; pour cela, allez aux cuisines et mettez le rat dans la soupe, allez ensuite au bar et commandez à manger. Le cuisinier est vité et vous pouvez alors prendre sa place et gagner la coquette somme de 450 francs. Allez à l'embarcadere et donnez au capitaine le monnaie de Wally ainsi que l'argent. Ça y est, vous pouvez enfin quitter l'île à la recherche de Big Whoop.

Partie 2

Cette longue partie consiste à rassembler les différentes parties de la carte du trésor (il y en a 4).

Dans le bateau, prenez le dessin de perroquet. Allez d'abord sur Phatt, Vous êtes emmené en prison. Là, soulevez le matelas, prenez le bâton, utilisez-le avec le tibia du squelette et donnez ce dernier au chien. Prenez la

avec la statue grotesque, puis entrez à nouveau, allez vers la gauche et appuyez sur la brique brûlée. Dans la cave, prenez la carte et sortez par le trou. Deuxième morceau! Allez chez le gouverneur de Phatt et remplissez le livre sur son lit par celui que vous avez pris au hasard à la bibliothèque. Allez sur Booty au concours de crachat, utilisez la corne et pendant que l'arbitre n'est pas là, déplacez les drapeaux. Buvez avec la paille la boisson verte et crachez en sélectionnant les "phrases" dans l'ordre jusqu'à ce que vous gagniez (cela devrait prendre plusieurs essais). L'arbitre vous donnera alors un trophée qu'il vous faut vendre chez le marchand d'antiquités. Les 6000 francs recueillis vous serviront à louer un bateau à la femme en face des pompes funebres. Rendez-vous là où gît le bateau (des coordonnées sont dans le livre des désastres). Une fois sous l'eau, prenez la tête de singe et remontez avec l'encro. Allez à Booty et donnez la tête au marchand qui vous donnera en échange la troisième partie de la carte. Allez chez Stan, le vendeur de cerueils et fermez le cerueil qu'il vous montre en démonstration. Glouez-en le couvercle et prenez la clé de la crypte sur le mur. Il est possible de casser la crisse avec le marteau mais elle est vide. Allez au cimetière sur Scabb et ouvrez la porte du caveau avec la clé. Lisez le livre de citations pirates, notez la phrase de Rupp Scallion et cherchez-la sur les tombes à l'intérieur de la crypte. Ouvrez le cerueil correspondant et prenez une poignée de cendres à l'intérieur. Allez chez la femme vaudou et prenez parmi les jarres du fond celle mentionnant l'indication "Ash-2-Life" ("les cendres ramenées à la vie"). La femme vous appelle alors et vous parle. Donnez-lui les cendres et le livre de recettes. Retournez au cimetière et utilisez la poudre sur les cendres. Acceptez d'éteindre le gaz, prenez la clé et allez au restaurant désaffecté sur la plage. Là, entrez et éteignez le gaz. De retour au cimetière, vous obtenez le dernier morceau de carte. Allez alors chez Wally, donnez-lui la lentille et les bouts de carte. Il vous demandera un service pendant qu'il les rassemble. Allez chez la magicienne, prenez la potion d'amour et sortez. Entrez dans la cuisine laissée sur la berge et préparez-vous à affronter la 3ème partie!

Partie 3:

Elle est très courte. Vous êtes amené par les démonsseurs sur l'île de LeChuck. Marchez jusqu'au tunnel et engagez-vous dans celui-ci qui s'apparente à un labyrinthe: si vous vous trompez de chemin, vous revenez au début. Utilisez les 4 strophes du poème inscrit sur la feuille de papier visqueuse. Chaque strophe correspond à une statue à pousser pour révéler un passage secret. Il faut donc pousser les statues où les ossements sont disposés de la même manière que dans les parages. Vous arriverez ainsi devant une grande porte couverte de loquets et de serrures. OUVREZ-LA! Dans la salle du trône de LeChuck, prenez la clé de la prison pour aller libérer Wally. C'était un piège et vous êtes entraîné dans la salle de torture. Vous ne pouvez appa-

remment pas bouger mais il vous faut éteindre la bougie. Buvez avec la paille dans votre verre. Crachez ensuite deux fois sur le bouclier de droite. Dans la salle noire, allumez une allumette (elles se trouvent dans le sac contenant la potion d'amour). Vous êtes alors projeté sur l'île au trésor et par la même occasion dans la 4ème partie.

Partie 4:

Sur la plage, prenez le verre de Martini, le pied de biche et la bouteille. Cassez la bouteille avec la barre, remplissez le verre dans l'océan et utilisez-le avec l'appareil à dessaler. Ouvrez le baril avec le pied-de-biche, prenez une direction et donnez-le au perroquet qui vous indiquera une direction à prendre. Vous pouvez parler à Hermann Toothrot mais ce n'est pas absolument nécessaire. Dans la jungle, allez d'abord vers la gauche jusqu'au sac pendu à l'arbre, frappez dedans avec la bouteille et récupérez la boîte de biscuits. Utilisez-la avec l'eau distillée, vous obtiendrez deux gâteaux. Allez vers la droite jusqu'au marais, prenez la corde (pas besoin de la couper avec quelque objet que ce soit) et ouvrez la boîte avec le pied-de-biche. Prenez la dynamite. Allez vers la droite jusqu'au dinosaure, donnez un autre biscuit au perroquet, allez vers le haut jusqu'au tas de pierres, donnez le dernier gâteau au perroquet et allez à droite. Creusez avec la pelle au niveau de la croix, puis utilisez le TNT préalablement allumé avec la dernière allumette. Dans le trou, utilisez la barre avec la corde et le grappin ainsi formé avec le plafond. Une fois la séquence animée passée, vous vous retrouvez dans le noir. Il faut chercher un interrupteur sur la droite de l'écran. Il est très petit et donc dur à trouver. LeChuck apparaît alors et vous envoie d'une pièce à l'autre avec sa poupée. A l'infirmerie, prenez la tête de votre père, les gants qui sont dans la poubelle et la seringue qui est dans le tiroir. Dans la réserve (celle avec les caisses), prenez une poupée, un ballon et si ça vous amuse une bouteille de bière. Dans l'autre réserve, remplissez les gants et le ballon d'huile et utilisez la fente de la machine pour faire tomber une pièce. Attendez alors LeChuck et lorsqu'il se baisse pour ramasser la pièce, prenez-lui son slip. Dans le couloir du début, prenez l'EXTRAORDINAIRE TRÉSOR DE BIG WHOOP, dans l'ascenseur, utilisez le levier (vous devez avoir les gants et le ballon rempli) et montez, puis redescendez. Quand LeChuck arrive, remontez et prenez la barbe qui a été coincée dans la porte. Enfin, proposez-lui quand il arrive, et ce à n'importe quel endroit, le mouchoir de Stan. Vous avez recueilli tous les ingrédients pour faire une poupée vaudou de LeChuck. Pour cela, mettez dans le sac l'os, le slip, la barbe, le mouchoir et la poupée. Quand votre ennemi arrive, plantez la seringue dans la poupée, puis suivez votre adversaire. Parlez-lui et menacez-le de lui attacher la jambe. Après avoir découvert son vrai visage, vous aurez droit à l'incroyable fin de MONKEY ISLAND II.

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 3 32 27 CD CD par 00 32 27 CD CD.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD CD par 00 32 28 CD CD.

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites: POKE &0997,0.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites: POKE &0954,0.

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

PC

MR DO RUN RUN

' Vies infinies pour MR DO RUN RUN

' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX

INLINE adr%,512

FOR i%=0 TO 380 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a\$)

sum=sum+VAL("&H"+a\$)

NEXT i%

IF sum<&H2B5569

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\MRDORUN.PRGM",adr%,380

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"

DATA 601A,0000,015A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0132,3F3C,0009,4E41

DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879

DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,203C,0000

DATA 0258,223C,0000,0007,207C,0005,0000,6100,0080,66E8

DATA E189,D281,D1C1,7201,6100,0072,23FC,0000,0080,0000

DATA 0010,23FC,6000,0896,0005,006A,23FC,0001,BFEA,0005

DATA 0938,23FC,33FC,4AFC,0001,BFEA,23FC,0007,00EC,0001

DATA BFEE,23FC,4EF9,0007,0001,BFF2,4279,0001,BFF6,23FC

DATA 33FC,4E71,0000,0800,23FC,0001,C84E,0000,0804,23FC

DATA 4EF9,0001,0000,0808,33FC,C000,0000,080C,2F3C,0005

DATA 0000,4E75,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003,80FC,000A

DATA 4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF,2A00,740B

DATA 9481,B882,6C02,2404,6100,001C,6610,D682,9882,E18A

DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4A80,4E75,48E7

DATA 6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08,3F3C,0008

DATA 4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,1B45,496E,7382

DATA 7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520

DATA 4D52,2044,4F20,5255,4E20,5255,4E00,0000,0002,1E00

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset \$9c, les octets 60 00 00 22 à la place de 53 20 66 20

AMIGA

PC

MUDS

10 'Beaucoup d'argent et caractéristiques à donf

15 ' pour la sauvegarde MUDS

20 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK

30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"

40 FOR I=1 TO 124

50 READ A\$:B=VAL("&H"+A\$)

60 PRINT #1,CHR\$(B);

70 C=C+B

80 NEXT I

90 IF C<>12941 THEN SYSTEM

100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE

#1:KILL"JOYSTICK.COM":END

110 DATA EB,13,6D,75,64,73,2E,6D,73,73,00,FF,FF,FF,FF,FF

120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,07,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8

130 DATA 00,42,B9,00,00,BA,17,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA

140 DATA 12,01,CD,21,BA,86,00,E8,2F,00,BA,9F,00,E8,29,00

150 DATA BA,B8,00,E8,23,00,BA,D1,00,E8,1D,00,BA,EA,00,E8

160 DATA 17,00,BA,03,01,E8,11,00,BA,1C,01,E8,0B,00,BA,35

170 DATA 01,E8,05,00,B8,00,4C,CD,21,B8,00,42,B9,00,00,CD

180 DATA 21,B4,40,B9,07,00,BA,0B,01,CD,21,C3

Ecrivez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs:

offset 23 : mettez FF FF 07

offsets 134, 159, 184, 209, 234, 259, 284, 309 : mettez FF FF FF FF FF FF FF.

BLOCK EDITOR V1.0

' Mr DO RUN RUN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 448284,"Mr DO RUN RUN",1,"vies illimitées"

sum:

DATA 0001,0,6d500,b6,2,4e,71,53,51,*

AMIGA

AMIGA

MUNSTERS

' VIES INFINIES POUR THE MUNSTERS

' PAR S. DEMANET POUR JOYSTICK

' A TAPER EN GFA 3.0

DIM c%(256)

c=VARPTR(c%(0))

FOR i=0 TO 220 STEP 4

READ a\$

LPOKE i+c,VAL("&H"+a\$)

NEXT i

CALL c

DATA 41FA0018,43F90006,000045FA,00CE12D8,B5C866FA

DATA 4EF90006,00002C78

DATA 000441FA,002E2D48,002E41EE,00227016,4281D258

DATA 51C8FFFC,46413D41

DATA 00520839,000400BF,E00166F6,21FC00FC,00020080

DATA 4E4048E7,00822C78

DATA 000442AE,002E41FA,0012216E,FE3A0002,2D48FE3A

DATA 4CDF4100,4E754EB9

DATA 544F4E49,0C94444F,53006618,2D7AFF2,FE3A41FA

DATA 00122948,015A397C

DATA 4EF90158,4EEC000C,4E754DF8,4000303C,6004323C

DATA 600641F9,0000C000

DATA 314004DC,314004F4,314004FC,31400532,314006BE

DATA 314006B8,31400748

DATA 314007D6,314008E4,31410562,3141058A,314105BA

DATA 4ED60000,4A4F5953



NARCO POLICE

```
10 REM Vies infinies sur NARCO POLICE version Dk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3033 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,58,03,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,26,A0,21,58,03,22,35,01
110 DATA C3,00,01,AF,32,7A,6F,C3,6D,63,66,C6,07,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 92 54 3D 32 par 3A 92 54 00 32, ou bien allez en piste 21, secteur &18, à l'adresse &019E, ou vous remplacez le 3D par un 00.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &6F7A,0 pendant le jeu (pas pendant la sélection des options).

ST

FAST EDETEUR V1.0

```
' Mega Trainer à NARCO POLICE par Antonio SIMOES
DATA "NARCO POLICE","A:\AUTO\A.PRG"
DATA "NRJ infinie 1",&H568E,&H0479000C,&H04790000
DATA "NRJ infinie 2",&H5698,&H53790000,&H60040000
DATA "NRJ infinie 3",&H56A8,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies",&H0D74,&H53790000,&H60040000
DATA "Kits infinies",&H0FC8,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 1 infinies",&H582E,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 2 infinies",&H5810,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 3 infinies",&H57F2,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 66E6 6F10 et remplacez-les par 6004 0000 66E6 6F10. Ou allez à l'offset \$5698.

Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 66E6 6E0E et remplacez-les par 6004 0000 66E6 6E0E. Ou allez à l'offset \$56A8.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 6700 5279 et remplacez-les par 6004 0000 6700 5279. Ou allez à l'offset \$0D74.

Pour avoir des kits médicaux infinies, recherchez les octets 5379 0000 6704 33FC et remplacez-les par 6004 0000 6704 33FC. Ou allez à l'offset \$0FC8.

ST

Pour avoir des missiles (1) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66D8 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66D8 41F9. Ou allez à l'offset \$582E.

Pour avoir des missiles (2) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66DA 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66DA 41F9. Ou allez à l'offset \$5810.

Pour avoir des missiles (3) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66DC 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66DC 41F9. Ou allez à l'offset \$57F2.

NAVY SEALS

NAVY SEALS
Pour avoir des vies infinies, tapez dans la table des High-Scores 'PSBOYS'.
AMIGA
Pour être en chat mode tapez 'WOZZIE', puis RE-

TURN puis sur la touche 'w'

PISTE EDITIONS V1.1

à taper en GPA 3.XX
à la suite du PISTE EDITION V 1.1
DATA "NAVY SEALS"

DATA "Vias 1".0,0,2,4H68,4H4B90000,4H31FC6004
DATA "Vias 2".0,0,2,4H6C,4H1400000,4H2F3431FC
DATA "Vias 3".0,0,2,4H70,4H00000000,4H6042P9A
DATA "Vias 4".0,0,2,4H74,4H00000000,4H31FC6042

DATA "Vies 5",0,0,2,5H78,6H00000000,6E60584278	
DATA "Vies 6",0,0,2,5H7C,6H00000000,6E40604278	

```
DATA "Vies 7",0,0,2,5H80,5H00000000,5H40A24EP8
DATA "Vies 8",0,0,2,5H84,5H00000000,5H14000000
DATA "PIN"
```

Pour avoir des missiles, des roquettes, du temps et des vics infinis, recherchez les octets 4EF9

00000 1400 00000 00000 00000 00000
00000 00000 00000 00000 00000 00000

ØØØØ ØØØØ ci remplacent-les par 31FC 6ØØ4
2F34 31FC 6ØØ4 2F9A 31FC 6Ø42 6Ø58 4278 4Ø6Ø
4278 4Ø6Ø 4278 4Ø6Ø

42/8 40AZ 4EP8 1400.

ST

Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 2, offset \$68.

* at roquettes infinie pour NAVY SEALS
* par A. SIMDES à taper en GPA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR 13=0 TO 299 STEP 2
READ a%
END

```

DPKKE A&A%+A% VAL("E%")&A%
sumsum+VAL("E%")&A%
NEXT A%
PRINT sum+6418731C
PRINT "Erreur dans les données"
END
ENDIP
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"
-IMP(2)
SAVE "A:\AVV55AVT.PRG" A&A% 298

```

[illegible]

DATA 1400,0000,CA84,4EF9,0000,CA00,0000,0002,1E58,0000

069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080	081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096	097	098	099	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
069	070	071	072	073	074	075	076	077	078	079	080	081	082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092	093	094	095	096	097	098	099	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

Pour avoir le cheat mode et une infinité de kiwis, il faut taper: "FLUFFY KIWIS", et maintenant presser la touche "DELETE" puis sur "N".

A la fin du niveau 2-1 au lieu de libérer madame Akiwi qui est prisonnière, passez par dessus (avec un ballon) et vous apercevrez un passage sur la droite de l'écran. Prenez-le, il vous conduit dans une petite salle. Tirer vers la droite, un passage apparaîtra pour vous emmener au niveau 3-4.

ST

Dans ce jeu il y a des passages secrets qui mènent à des endroits différents.

Niveau 1. 1 : Quand vous arrivez vers le kiwi à déli-
vrer, montez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez et tirez. Alors, le passage s'ouvrira.

Niveau 1. 2 : Au début, montez sur les deux pre-
mières plates-formes et tirez.

Niveau 1. 3 : Prenez le ballon d'un ours puis montez
et allez à droite. Se laisser tomber en longeant le
mur et en tirant. Alors, s'ouvrira un passage.

Niveau 1. 4 : Après avoir pris le passage du 1. 1,
vous arrivez aux lettres N et D. Allez vers la gauche
et tirez.

Niveau 2. 1 : Après avoir pris un ballon, descendez
jusqu'au kiwi et remontez juste avant, prenez les
escaliers, il y aura deux fruits. Tirez dans ces fruits.

Niveau 2. 2 : Montez puis allez jusqu'à la porte d'où
sortent les ours, tuez-les puis tirez vers la droite.

Niveau 2. 3 : Quand vous êtes dans l'eau, allez vers
la caisse qui contient des pointes et tirez dedans. Il
y aura un passage.

Niveau 4. 1 : Arrivé aux lettres, il faut absolument
une autre arme que les flèches, montez au-dessus
des lettres et tirez. Il y aura un passage.

Niveau 4. 4 : Avant d'arriver, délivrez le kiwi.
Dessus il y a une petite planque, tirez et le passage
s'ouvrira.

ST NIGHT DOWN

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de
secteurs et recherchez dans le fichier "OB" les oc-
tets 53 79 00 06 50 42 et remplacez-les par 4E 71
4E 71 4E 71. Offset=\$1766.

Dans ce soft, sachez que le tableau 2.1 à une
chambre secrète de téléportation. Lorsque vous
atteignez la fin du tableau, ne libérez pas votre ca-
marade. Au dessus se trouve une chambre avec
deux concubines à l'intérieur. Tirez alors de gauche
à droite, au centre de la chambre. Une roue en feu
devrait apparaître, entrez à l'intérieur et vous serez
téléporté au tableau 3.4. Sachez de plus que vous
aurez besoin de trouver un ballon quelque part afin
de pouvoir entrer dans cette chambre.

Pour franchir la pieuvre géante à la fin des ta-
bleaux 2.4

Restez à l'entrée de la chambre dans laquelle se
trouve ce monstre et tirez plusieurs fois vers la droi-
te. Un téléporteur apparaîtra alors, qui vous mènera
au début du tableau 3.1., en évitant complètement
la pieuvre mortelle!

AMIGA

TABLEAU 1.1 : A la fin de ce tableau se trouvent
trois plates-formes. Placez vous sur la plus haute et
faites feu à gauche tout en tirant. Un (téléporteur)
apparaîtra alors.

TABLEAU 1.2 : Sautez deux tableaux au début et
tirez à gauche afin d'obtenir un autre téléporteur.

TABLEAU 1.3 : Procurez vous un ballon, allez en
haut et à droite, puis en bas, en restant à côté du
mur de gauche.

TABLEAU 1.4 : Passez dans l'eau et en haut jusqu'à
atteindre une plate-forme munie de deux lettres.
Allez alors à gauche tout en tirant afin de déclen-
cher l'ouverture d'un autre téléporteur.

Chargez le jeu et attendez que la page proposant
de redéfinir les touches du clavier et d'inhiber la
musique apparaisse. Puis tapez doucement le mot
"FLUFFY". Si vous avez bien tapé ce mot l'ordina-
teur affichera en rouge le mot "CHEAT" en bas de
l'écran. Vous aurez des vies infinies et vous pourrez
changer de tableau en appuyant sur la touche "RE-
TURN".

CPC

Pour avoir les vies infinies, faire POKE
&7E07.&18.

ST NEVERMIND

Pour biquer le temps, recherchez les octets
5300 1140 0003 B03C et remplacez-les par
4E71 1140 0003 B03C

Pour avoir les transformations illimitées, prendre
un éditeur de secteur et mettre au block \$34A,
offset \$2C, l'octet 2C à la place de 53 et recalculer le
checksum de secteur.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0

NO EXIT Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 862764,"NO EXIT",1,"Transformations illim."

sum:

DATA 0002,0,69400,2C,1

DATA 4A,53,0,69400,14,1,AA,AL,"

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les oc-
tets 30 06 DD 7E 20 91 par 30 06 DD 7E 20
00.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets
3D CC E9 9B par B7 CC E9 9B.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &0337, 0.

Pour avoir dix coups infini, faites:
POKE &9BE1, &B7.

CPC

10 REM Energie et temps infinis

20 Sur NO EXIT Version Disk

30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK

40 REMQV 66000:MODE 1

50 PRINT"> Mettre la bidouille

60 PRINT"> Enlever 2 à bidouille

70 INPUT"Choix ",ch:IF ch=1 OR ch=2 THEN 70

80 PRINT"Insérer l'original de NO EXIT..."

90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &B18

100 a\$="counter.bin":b\$="main.bin"

110 LOAD a\$,&6300:LOAD b\$

120 IF ch=1 THEN b=0:c=487 ELSE b=491:c=430

130 POKE &6337,b:POKE &9BE1,c:IFRA,a\$:"ERA,b\$

140 SAVE a\$,&6300:&230:SAVE b\$,b,&8200,&1C11

150 RUN:noexit

Pour avoir de l'énergie infinie et qu'à chaque fois
que l'ordinateur frappe ça soit lui qui trinque,
recherchez dans le fichier "A:\AUTO\I
LOADER.PRQ" les octets 9179 0001 A62A 4A79 et
remplacez-les par 9179 0001 A59C 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset \$213A.

ST

Energie infinie à NO EXIT

per Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XI

(Quand l'ordinateur frappe,

il perd son énergie)

DATA "NO EXIT", "A:\AUTO\LOADER.PRQ"

DATA "NO infimie", &H213C, &H0001A62A, &H0001A59C

DATA "FIN"

BLOCK EDITOR V1.0

NINJA REMIX II Trainer (listing 1)

Activer ce listing sur l'original

DATA 1543,"NINJA REMIX",1,"Vies illimitées"

sum:

DATA 0002,0,0000000,0000004,0004,4D,95,10,0F,4D,95

DATA 00,3E,0,0000000,0000156,0002,01,50,04,00,"

Attention il faut insérer une disquette

formatée dans le lecteur df0: et activer ce

listing Une fois les deux listings activés.

Placer la disquette formatée dans le lecteur

df0: et booter la (il y a un Gournu Normal II!!!).

Après cela placer la disquette Ninja Remix

BLOCK EDITOR V1.0

NINJA REMIX II Trainer (c) Joystick 1991

DATA 9672,"NINJA REMIX",1,"NINJA REMIX II 2ème partie"

sum:

DATA 0002,0,00000000,00000000,8044,44,4F,53,00,AA

DATA AB,7F,42,00,00,03,70

DATA 41,FA,00,18,43,FB,01,50,20,3C,00,00,01,00,12

DATA D8,51,C8,FF,FC,4E,75

DATA 00,FC,02,08,21,FC,00,00,01,5C,04,70,4B,FB,04

DATA 00,21,FC,4E,71,4E,71

DATA 13,3A,31,FC,4E,71,13,3E,4E,FB,10,1C

DATA 44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53

DATA 00,44,4E,53,00,44,4E

DATA 53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44

DATA 44,4E,53,00,44,4E,53,00

DATA 00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53

DATA 00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,"

Munissez-vous d'une disquette vierge. Placer sur
le secteur 0, à partir de l'offset 0, les octets
suivants : 44, 4F, 53, 00, A4, A8, 7F, 42, 00, 00,
03, 70, 41, FA, 00, 18, 43, FB, 01, 50, 20, 3C,
00, 00, 01, 00, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, 75,
00, FC, 02, 08, 21, FC, 00, 00, 01, 5C, 04, 70,
4E, FB, 04, 00, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, 13, 3A, 31,
FC, 4E, 71, 13, 3E, 4E, FB, 10, 1C. Puis prenez le
disk 1 de NINJA REMIX et remplacez sur le secteur
0, piste 0 :
les octets 04, 00 (Offset \$156 et \$157) par 01 et
50, les octets ac, 3f (Offset 3 et 4) par b0, ef.
Chaque fois que vous voudrez jouer avec NINJA
REMI II placez la disquette vierge dans le drive
attendez le Gournu puis insérer le Disk A du jeu.

AMIGA

NEBULUS II

A taper pendant la page de présentation.

Code d'accès pour le niveau 2:

ICEHOUSE

Niveau 4:

LOVEANDLOVE

Niveau 6:

GREENTREES

NORD ET SUD

Lors des batailles, si le décor le permet avec votre canon détruisez le pont, vos adversaires tomberont dans l'eau et vous aurez plus de chances de vaincre.

AMIGA

Mettez l'année 1863 et vous disposerez de 4 hommes, ce qui est nettement plus facile. Si vous choisissez l'option bateau procurez-vous le port à tous prix pendant le jeu et vous aurez des cargaisons de six hommes régulièrement. Attention dès que vous avez un homme et trois boulets à côté, le bateau ne livrera plus, déplacez-le! Ne prenez surtout pas l'option indien, ils vous attaquent!!!

Pendant une bataille, il est plus favorable d'utiliser le clavier car le canon peut se déplacer tout en gardant sa charge, ce qui n'est pas le cas quand vous jouez avec le joystick.

ST

Lors du choix des options pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut ne pas prendre l'Indien car si vous allez dans son territoire (Iowa, Oklahoma, Kansas) avec plus de deux canons ou si vous restez trop longtemps sur son territoire, il vous tue. De plus, le mexicain fait la même chose si vous êtes sur le sien (Texas). Il ne faut pas prendre le nuage car s'il reste trop longtemps sur vos territoires, ceux-ci deviennent des territoires ennemis. Si vous prenez le débarquement, il vous faut être en Caroline du Nord en avril, août et novembre et alors, vous aurez des réserves d'hommes, de chevaux et de canons. Les années les plus faciles sont dans l'ordre 1963, 1964, 1961, 1962.

NINJA SPIRIT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 607, 268ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 628, 134ème octet le chiffre 53 par 4a.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0

' NINJA SPIRIT Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 633040,"Ninja Spirit",2,"vies illimitées","temps illimité"

sum:

DATA 1,0,4be00,10c,1,4a,53,1,0,4e800,86,1,4a,53,*

```
10 REM Vies infinies sur NINJA SPIRIT version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5156 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,1
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,21,A0,3E,4E,32,2E,A0,3E,00,A7,20,05,21
140 DATA 31,A0,18,03,21,38,A0,11,B2,91,01,07,00,ED
150 DATA B0,CD,21,A0,C9,1E,00,16,01,0E,11,21,00,90
160 DATA DF,2E,A0,C9,66,C6,07,3E,00,32,1D,52,00,00
170 DATA 01,7E,FA,3E,00,ED,79,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &521D,0.

CPC

Pour avoir être invulnérable tapez 'CONTROL' et 'F9'.

ST

PC

NOBUNAGA'S AMBITION II

```
10 'Tout au max pour la sauveg. 1 Echigo pour NOBUNAGA'S
    AMBITION II
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"NOBUN.COM"
40 FOR I=1 TO 104
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=9859 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE
#1:KILL"NOBUN.COM":END
110 DATA EB,1F,00,73,61,76,65,64,61,74,61,2E,64,61,74,00
120 DATA E7,03,E7,03,E7,03,64,E7,03,E7,03,0F,27,64,E7,03
130 DATA 64,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
140 DATA BA,2D,07,CD,21,B9,10,00,B4,40,BA,10,01,CD,21,BA
150 DATA 50,0D,E8,11,00,42,E8,0D,00,42,E8,09,00,42,E8,05
160 DATA 00,B8,00,4C,CD,21,31,C9,B8,00,42,CD,21,B9,01,00
170 DATA BA,20,01,B4,40,CD,21,C3
```

Editez votre sauvegarde et mettez E7 03 E7 03 E7 03 64 E7 03 E7 03 0F 27 64 E7 à l'offset 1837 et 64 64 64 64 à l'offset 3408.

NINJA COMMANDO

```
10 REM Vies infinies sur NINJA COMMANDO
20 REM Version K7.
30 BORDER 0:INK 0,0:OPENOUT"EH":MEMORY 499:CLS
40 LOAD"!0":POKE &83D1,0:CALL &8277
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 A2 7B 35 AF par 21 A2 7B 00 AF.



ST OIL IMPERIUM

Pour avoir 9.999.999\$ dans ce jeu, dès que le jeu commence, ne faites aucune action et sauvegardez la partie sur votre disquette de sauvegarde. Prenez un éditeur de secteur et éditez la partie sauvegardée. Recherchez les octets : 004C 4B40 et remplacez les par les octets : 05F5 E0FF. Une fois cette manipulation effectuée, revenez au jeu et faites LOAD GAME. Vous voici milliardaire...

CPC OBSIDIAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 7E 3D FE FF CA par 7E 00 FE FF CA.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &17E6,0.

AMIGA OOOPS UP

' OOOPS UP Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 683022,"OPPOSA UP",1,"1e temps illimité "
sum:
DATA 0002,0,053400,01b4,02,4e,71,81,01,0,053400
DATA 0014,02,54,0d,21,7d,*

Pour le temps illimité
faire avec Amiga-
Monitor: [40000 oops et :
41ef4 4e 71 et
] 40000 8b0e oops

CPC

OLLI & LISSA III

```
10 REM vies et temps infinis sur OLLI & LISSA 3
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5657 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,33,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,BF,01,F3,C3,70,01,21,18,01
150 DATA 22,A7,40,C3,00,20
```

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinies:
POKE &40A7,&18:POKE &40A8,1

CPC

OPERATION HANOI

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d,32,74,a5,3e et remplacez le 3d par 00

Pour avoir des vies infinies : POKE &8F0E,0

Dans l'aéroport

Examiner récupérateur
Utiliser pièce de monnaie sur monnayeur
Examiner journal
Retenir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
Entrer dans la première porte
Actionner mallette
Examiner passeport américain
Prendre liasse de billets
Prendre stylo
Actionner calculatrice
Utiliser passeport virgée sur ouverture
Avec les torches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
Appuyer sur bouton "VALIDER"
Actionner mallette
Sortir des toilettes
Parler hôtesses d'accueil
Examiner télégramme
Sortir de la pièce en allant à gauche
Utiliser billet d'avion sur garde
Se diriger vers le panneau "SALIDA" et y entrer
Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages

Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
Prendre ce bagage
Actionner bagage
Sortir de la pièce
Aller aux toilettes
Entrer dans les toilettes
Actionner rasoir électrique
Utiliser câble électrique sur prise de courant
Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
Sortir de la pièce
Utiliser passeport sur douanier
Aller à gauche pour sortir
Sortir par la porte pneumatique
Se placer devant le panneau "TAXI"
Un taxi va venir vous chercher

Dans le centre ville

A votre arrivée, aller à gauche
Entrer dans la banque
Se diriger vers le guichet
Utiliser liasse de billet sur employé de banque
Vous allez avoir de la monnaie
Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie

Sortir de la banque
Aller à droite
Utiliser monnaie sur fleuriste
Prendre oeillet rouge
Utiliser oeillet rouge sur John
Aller à gauche
Aller en haut à gauche de la banque
Vous êtes dans le parc
Asseyez-vous sur le banc
Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
Il va vous remettre des clés
Retourner à la banque
Ne restez près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
Utiliser carte et clé sur employé de banque
Descendre au coffre par l'escalier
Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, chercher le N° 2745
Une fois trouvé, faites:
Utiliser clé sur coffre
Vous allez trouver une mallette
Prendre boîtier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une cave

Dans la cave

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée,
Faites, pour vous délivrer:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

Sous l'eau

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Reprendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

Au centre ville

Vous revoici devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets
Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hôtel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

Dans l'hôtel

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenseur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre: OTTO, vous apprendrez à le connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment?
En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

Sur le bateau

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenant épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si oui: vous mourez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA

A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en concubine
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu

Le labyrinthe

C'est une autre séquence d'arcade dont le but est de prendre la clé située à un endroit stratégique.
Une fois la clé prise, un passage s'ouvre donnant accès à un étage supérieur.
Le plus dur est d'éviter les gardes.
Certains vous cherchent pendant que d'autres effectuent des tours de garde.
Stratégie à appliquer:
Enfermer tous les gardes.
Une fois enfermés, ils sont hors d'état de nuire et vous laissez opérer librement.
Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.
Une fois passé, vous arrivez au bureau du général MANIGUA.
Devant le bureau: actionner porte.

Dans le bureau du général MANIGUA:
Une statue orne le bureau.
Actionner bras statue, Oh, un coffre.
Pour ouvrir le compteur électronique, utiliser boîtier sur coffre, appuyer sur bouton ON/OFF.

Référez-vous au manuel pour savoir comment utiliser le boîtier.
Une fois le code trouvé, appuyer sur Valider encore une fois.
Appuyer sur bouton ON/OFF, le boîtier s'éteint, prendre boîtier, actionner porte du coffre, prendre lettre.

Les précieux documents sont à vous...heu...enfin, non.
Car voici OTTO qui vous ravit pour la deuxième fois les documents.
C'est ici que s'engage la poursuite en scooter.

Sur le scooter

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.
Première partie:
Vous poursuivez OESTROVICH
Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.
Pour cela, je vous conseille de faire des virages de droite à gauche.

Sur le scooter

Cette phase va durer 30 secondes, mais l'énergie de votre scooter s'épuise très vite.
Une fois que vous aurez rattrapé OESTROVICH, vous subtilisez les documents.
Deuxième partie:
Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.
Ils essaient de vous renverser dedans.

Cette phase dure une vingtaine de secondes. Ensuite, les documents sont à vous et le colonel vient vous chercher en sous-marin.

Dans le sous-marin

Le colonel épêche les dossiers du Stealth avec. Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER. Celle-ci demande une rançon de 500 kg de plutonium.

Incapable de réunir la matière demandée dans les délais, le colonel fait de nouveau appel à vous.

Mais le problème est que, selon les dossiers, le Stealth aurait atterri à plus de 100 m sous la surface de la mer.

le sous-marin vous ennuie à cet endroit.

Charlie vous remet le compact disc à virus, et les cigarettes.

Une fois largué sous l'eau, voici ce que vous devez faire :

Sous l'eau

Dès que vous pouvez bouger, descendez d'un écran. Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.

Si vous ne trouvez pas, essayez à l'écran suivant, à droite.

Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une encre.

Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.

Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

Dans la base

Actionner écouteille.

Dans la cage aux piranhas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.

Utiliser montre sur mur de gauche.

Avec la souris se diriger à droite sur le filin.

Une fois au bout, actionner grille.

La vous attend un labyrinthe avec des rats. Référez-vous aux notes du premier.

Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.

Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant :

actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde, prendre rangiers, prendre lacs, utiliser lacs sur garde, prendre vêtements, prendre verre.

Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte. Actionner tiroirs, examiner tiroirs.

Prendre objets si il y en a.

Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacs.

Sortir de la pièce.

Utiliser lacs sur John. Aller à droite, entrer dans la porte. Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.

Actionner vêtements.

Prendre ordre de mission.

Utiliser verre sur fontaine.

Sortir de la pièce.

Aller vers le haut.

L'officier vous demande un verre d'eau.

Aller vers le haut.

Aller à gauche.

Entrer dans la porte.

Utiliser verre d'eau sur officier.

Pendant qu'il a le dos tourné :

Prendre tampon.

Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.

Utiliser tampon sur tampon encreur.

Utiliser tampon encreur sur ordre de mission.

Sortir de la pièce.

Aller en haut.

Se mesure très près du dactyloscope.

Actionner paquet de cigarettes.

Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)

Utiliser papier sur verre.

Utiliser empringnie sur dactyloscope.

Passer le couloir.

Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.

Passer la porte laser.

Dans le couloir :

Utiliser câble électrique sur prise de courant.

Utiliser rasoir électrique.

Passer la porte.

Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.

C'est vers 130 sur le compteur que la ruse du rasoir va s'engager.

Profiter de la situation de diversion :

Utiliser cigarette explosive sur ordinaire.

Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.

Utiliser disque sur lecteur laser.

Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.

Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.

Dans les airs : actionner canot pneumatique.

Le Dr Why envoie la bombe : que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.

Vous avez réussi OPERATION STEALTH.

Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Dolphine Software, dans la séquence finale.

Prenez un éditeur de mémoire (type MONITOR-C), puis insérez le disque 1 d'Opération Wolf. Tapez :

<S 300000 55 00 02
0 30134 3017d 00001
mettre 00000 en 30150 et en 30174 (pas de clair au niveau 5)

>S 300000 55 00 02
puis tapez :

<S 300000 67 01 09
<S 302000 67 01 10
mettre 0001000100001 en 3014e, en 301a0, en 301f2, en 30244 et en 302e8

mettre 0001000100001 en 30296, puis tapez :

<S 300000 67 01 09
<S 302000 67 01 10

Voilà, c'est tout, il suffit maintenant de détruire 1 char, 1 hélico, et 1 soldat pour changer de niveau.

Si vous n'avez pas d'éditeur de mémoire, alors prenez un éditeur de secteur et recherchez sur la piste 55 face 0 secteur 2, sur la piste 67 face 1, secteur 9 et 10 les séquences suivantes (3 fois chaque) :

tableau 1 : 0032 0004 0005
tableau 2 : 03c0 0008 0008

tableau 3 : 0028 0004 0003

tableau 4 : 002d 0007 0005

tableau 5 : 004b 000c 0000

tableau 6 : 0055 000b 0004

puis les remplacer par 0001 0001 0001

Pour avoir des cartouches illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 1152, 41ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1158, 18ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1160, 49ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1164, 148ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les munitions illimitées, remplacez au bloc 1152, 516ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1158, 120ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1160, 600ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1164, 250ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les grenades illimitées, remplacez au bloc 1152, 626ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1158, 230ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1160, 710ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1164, 360ème octet le chiffre 53 par 4a.

ST ONSLAUGHT

Dans l'écran où il y a la carte, appuyez sur F9 et F10 en même temps, miracle, vous pouvez éditer la carte en bougeant votre manette et en appuyant sur les touches de fonction.

10 REM tout initial sur OPERATION WOLF version Disk
20 REM pour le pack "Les A d'op"
30 MEM (C) Joyentick Hobdo par Patrice Maubert
40 MEMORY 67FFF:MODE 1:POKE 6AB4,6:POKE 6B66,1
50 FOR N=62000 TO 62200:READ A\$=VAL("E"+A\$)
60 SUB=SUB(A:POKE N,A:PRINT:POKE 6B78,6FF
70 IF SUB<14579 THEN PRINT:POKE 6B78,6FF
80 PRINT:PRINT:TERSEZ LA PAGE B DU DISK..."
90 MODE 0:POKE 0:OUT 6B000,1:OUT 6B000,0:CALL 6B006
100 DATA 0E,07,CD,07,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,80,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C5,00,40,16,01,CD
120 DATA 92,A2,00,42,11,80,01,01,00,16,ED,80,EB,16,02
130 DATA D5,C2,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FB,05,20,F1,F3
140 DATA CD,50,A2,N7,32,81,C2,32,36,25,32,21,25,C3,00,6A
150 DATA 21,80,01,01,21,54,11,00,80,09,28,2B,7E,08,2B
160 DATA 7E,2B,08,08,08,08,28,06,ED,8A,EA,66,A2,C9,08
170 DATA 2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E,2B,46,2B,12
180 DATA 1B,10,FC,0B,0B,0B,7B,1B,28,04,F1,0B,1B,D6
190 DATA F1,C3,1E,00,0E,C1,85,CD,66,C6,F1,C9,00,00,00

Pour choisir son niveau de départ :

POKE 8AE93,niveau de niveau (0-5)

BLOCK EDITOR V1.0

OPERATION WOLF Trainer (C) Joyentick 1990

DATA 7124222,"Opération Wolf".3

DATA "Les cartouches illimitées"

DATA "Les grenades illimitées", "Les munitions illimitées"

sum:

DATA 3,0,90000,196,1,4a,53,0,90000,204,1,4a,53,0,90000,272

DATA 1,4a,53,3,0,90000,12,1,4a,53,0,90000

DATA 78,1,4a,53,0,90000,e6,1,4a,53,6,0,91000,1f2,1,4a,53

DATA 0,91000,258,1,4a,53,0,91000,2c6,1,4a,53

DATA 0,91000,84,1,4a,53,0,91000,fa,1,4a,53,0,91000,169,1

DATA 0,53, *

AMIGA OUTRUN EUROPA

Pour avoir des "continues" infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 00 01 07 74 (block 23, offset 1BC) et remplacez les par 00 04 00 01 0A 4E. Pour avoir des turbos infinis, cherchez 53 79 00 01 0A 4E (block 74, offset 1A6) et remplacez-les par 00 04 01 0A 4E. Pour avoir des missiles infinis, recherchez 53 40 33 C0 00 01 0A 50 (block 74, offset 1C8) et remplacez les par 4E 71 33 C0 00 01 0A 50. Pour choisir son niveau (bien qu'il y en ait 7, on ne peut choisir que parmi les 3 premiers), cherchez 33 FC 00 01 00 01 0A 52 (block 151, offset 096) et remplacez les par 33 FC 00 0X 0X ENTRE 1 ET 3) 00 01 0A 52. Pour avoir le temps infini, recherchez 02 3C 00 0F 81 01 13 C0 00 01 0A 5A (block 152, offset 1D4) et remplacez les par 4E 71 13 C0 00 01 0A 5A. Pour avoir les turbo maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 4E (block 151, offset 07A) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 4E. Et enfin, pour avoir les missiles maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 50 (block 151, offset 082) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 50.

CPC

OPERATION GUNSHIP

```

10 REM Tout infini sur
15 REM OPERATION GUNSHIP version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5458 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,36,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 21,40,00,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,5B,85
120 DATA 32,9B,8E,32,5F,8D,3E,A7,32,8E,85,CF,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM Tout infini sur OPERATION GUNSHIP
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A056:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7844 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,A0,41,3E,C3,32
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,5D,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,09,02,C3,70,01,3E,A7
150 DATA 32,8E,85,AF,32,5B,85,32,9B,8E,32,5F,8D,C3
160 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette)

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A F6 7F 91 30 par 3A F6 7F A7 30.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A B3 82 D6 01 par 3A B3 82 D6 00.

Pour avoir des rockets infinies, remplacez les octets C8 3D 32 B6 82 par C8 00 32 B6 82.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 0C 3D 32 B8 82 par 0C 00 32 B8 82.

Pour avoir de l'NRJ infinie : POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini :

POKE &855B,0

Pour avoir des rockets infinies :

POKE &8E9B,0.

Pour avoir des balles infinies:

POKE &8D5F,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini, faites:

POKE &855B,0.

Pour avoir des roquettes infinies, faites:

POKE &8E9B,0.

Pour avoir des balles infinies, faites:

POKE &8D5F,0.

CPC

OUTBOARD

```

10 REM Invulnérabilité et bateaux infinis
20 REM Sur OUTBOARD Version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6000:MODE 1
50 PRINT"1 > Mettre la bidouille
60 PRINT"2 > Enlever la bidouille
70 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 70
80 PRINT"Insérer l'original de OUTBOARD..."
90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
100 a$="outl.bin":LOAD a$
110 IF ch=1 THEN b=0:c=&C9 ELSE b=&2D:c=&32
120 POKE &643F,b:POKE &6B8D,c:|ERA,a$
130 SAVE a$,b,&6270,&E90:RUN"disc

```

Pour être partiellement invulnérable, faites:

POKE &6B8D,&C9.

Pour avoir des bateaux infinis, faites:

POKE &643F,0.

OUTZONE

Avec une cartouche (par exemple 'X-power comme moi!!) chercher les octets pendant le jeu 04 79 00 01 00 01 36 4c et mettez 04 79 00 00 00 01 36 4c

AMIGA

' OUTZONE trainer

DATA 6765,"Outzone",1,"vie illimitée"

sum:

```

DATA 0004,0,00,04,04,a5,19,af,b9,22,51,1f,8c,0,00
DATA 60,06,60,14,60,00,02,9c,30,3c,00,07,42,98,0
DATA 00,d2,60,8e,4e,d2,0,00,300,22,23,fc,00,07
DATA ff,00,00,07,a1,ec,41,f9,00,07,ff,00,20,fc,42
DATA 38,68,5d,20,fc,4e,f8,59,d8,4e,f9,00,07,a1,20
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*

```

FAST EDETEUR V1.0

' Vies infinies pour OUTZONE par Antonio SIMOES

' à taper en GFA 3.XX

' à la suite du FAST EDETEUR V 1.0

DATA "OUTZONE"

DATA "Vies",0,0,9,&H00E,&H04790001,&H04790000

DATA "FIN"

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA. Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA. Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.

OPERATION THUNDERBOLT

Dans les HI-GH-SCORES, tapez à la place de votre nom: "WIGAN NINJA" ou "EDOM TAEHC" (respecter les espaces) pour avoir les vies illimitées. Vous pouvez aussi essayer "SPECCY MODE" toujours dans les HIGH-SCORES.

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer le 114^{ème} octet 60 par 66 et le block 54 le 168^{ème} octet 60 par 66

Pour avoir les munitions illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 00 0c par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 00 0c par 4e 71 4e 71

Pour avoir les cartouches illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 00 0a par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 00 0a par 4e 71 4e 71

Pour avoir les rockets illimitées, block 53 remplacer les octets 53 68 00 08 par 4e 71 4e 71. De même block 55 remplacer les octets 53 68 00 08 par 4e 71 4e 71

Pour avoir des crédits infinis, faites: POKE &CF62,0.

Pour choisir son niveau de départ: POKE &8714,numéro de niveau (0-7)

BLOCK EDITOR V1.0

```
' OPERATION THUNDERBOLT Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4
DATA "les viss illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les rockets illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00006a00,00000072,0002,60,0E,66,0e
DATA 0,00006a00,000002A8,0002,60,0E,66,0e
DATA 0002,0,00006a00,00000104,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0c
DATA 0,00006a00,0000033a,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0c
DATA 0002,0,00006a00,000001ba,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0a
DATA 0,00006a00,000003f0,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0a
DATA 0002,0,00006a00,000001f4,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,08
DATA 0,00006e00,0000002a,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,08,*
```

CPC

Si vous en avez marre de vous faire descendre par les terroristes juste au moment où l'action commence à devenir intéressante, faites comme suit:

Jouez durant tout le premier tableau jusqu'à obtenir 50,000 points, et lorsque la partie se terminera, ne continuez pas. La table des high scores apparaîtra alors, entrez y WIGAN NINJA ,et vous passerez en cheat mode.

Vous ne serez pas immortel, mais en pressant F8 vous-pourrez sauter des tableaux. Attention: assurez vous que vous avez secouru au moins un otage.

Faites un score d'au moins 50000 points et tapez :

'EDOM TAEHC' pour avoir des crédits infinis
'WIGAN NINJA' pour pouvoir passer de tableau en pressant 'F7'.

Pour activer le cheat mode, pressez F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8.

Pour avoir le laser joueur 1, pressez 3 fois la touche F1.

Pour avoir le laser joueur 2, pressez 3 fois la touche F2.

Pour pouvoir éditer la disquette, formatez en une en double face 10 secteurs 80 pistes.

Pour avoir les balles infinies, rechercher les octets : 5368 0008 6606 117C et remplacez-les par : 4E71 4E71 6606 117C (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir les cartouches infinies, rechercher les octets : 5368 000A 317C 0028 et remplacez-les par : 4E71 4E71 317C 0028 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir des grenades infinies, rechercher les octets : 5368 000C 117C 0006 et les remplacez-les par 4E71 4E71 117C 0006 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher les octets 3028 000E 660E 21FC et là remplacer les par 6046 000E 660E 21FC. (opération à effectuer deux fois).

ST

CPC

```
10 REM Credits infinis sur
15 REM OPERATION THUNDERBOLT Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A64F:READ A$:A=VAL("&" +A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7699 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40
100 DATA ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
110 DATA 21,00,40,16,03,CD,46,A6,21,00,55,11,00
120 DATA 01,01,00,03,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,46,A6
130 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20,F1,AF,32
140 DATA 62,53,C3,00,60,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6
150 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


OVERLANDER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur OVERLANDER K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6393 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,0A,21,29,A0,11,00,90,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF,22,51
120 DATA A4,EB,21,33,A0,01,30,00,ED,B0,C3,00,A4,4F
130 DATA 56,45,52,4C,41,4E,44,45,52,AF,32,15,1A,C3
140 DATA 80,E3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets
3A E3 96 3D 32 par 3A E3 96 00 32.

CPC

Pour avoir des vies infinies : POKE &1A15,0.

FAST EDETEUR V1.0

' Vies infinies pour OVERLANDER

' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

DATA "OVERLANDER", "A:\C.D8T"

DATA "Vies infinies", &HB9A0, &H53680006, &H4E714E71

DATA "FIN"

ST

FAST EDETEUR V1.0

' Vies infinies à OVERLANDER compil FINALE

' par A. SIMOES

DATA "OVERLANDER de la compil FINALE", "A:\C.D8T"

DATA "Vies infinies", &HB9A0, &H53680006, &H60020006

DATA "FIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le
même fichier les octets : 53 68 00 06 3D 7C
00 01 par 4E 71 4E 71 3D 7C 00 01.

Ou rendez-vous à l'offset \$B9A0.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE
RIPPER.

Pour avoir des vies infinies, attendez que le jeu soit
chargé, appuyez sur le bouton du ring. Maintenant
recherchez les octets 5368 0006 3D7C et remplacez-les par 6002 0006 3D7C.

Version Budget

Pour choisir son nombre de vies, éditez le fichier
'C.D8T' et recherchez les octets : 31 7C 00 06
00 06 42 B9 remplacez le premier 00 06 par le
nombre de vies voulues.

Ou rendez-vous à l'offset \$0F8E.

CPC

OLYMPIC CHALLENGE

```
10 REM Vies infinies sur OLYMPIC CHALLENGE Disk
20 REM Pour la compil 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A553:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8015 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU FACE B...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,4A,A5,21,00,43,11,00,01,01,00
130 DATA 15,ED,B0,21,43,A5,11,40,00,ED,53,50,01,ED
140 DATA 53,50,12,01,40,00,ED,B0,C3,C9,10,AF,32,DE
150 DATA 17,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

COINCÉ DANS UN PUIT?

PAS DE PROBLÈME!

3615 JOYSTICK

MOT-CLÉ: *SOS



PUZZNIC

```
10 REM Essais et temps infinis sur PUZZNIC Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8007 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,49,A6,21,00,50,11,40,00,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,49,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,5F,3F,32,9D,59
140 DATA C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

CPC

Pour avoir des essais infinis, faites:

POKE &3F5F,0.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites:

POKE &599D,0.

```
' Essais infinis pour PUZZNIC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 280 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1632F2
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\PUZZNIC.PRG",adr%,280
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00F0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0005
DATA 0000,0000,0432,23FC,0005,2B2C,0000,0010,3F3C,0001
DATA 42A7,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0000,00D0,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4EF9,0000,0114,23FC,0000
DATA 007C,0000,0116,4EF9,0000,00D0,46FC,2700,33FC,4EF9
DATA 0005,2B52,23FC,0000,0098,0005,2B54,4EF9,0005,2AF6
DATA 23FC,6000,FF3E,0000,0460,23FC,6600,0088,0000,03A0
DATA 23FC,41EB,FFFC,0000,03A4,23FC,4278,62B2,0000,03A8
DATA 23FC,4EF8,0466,0000,03AC,4EF9,0000,0400,496E,7382
DATA 7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520
DATA 5055,5A5A,4E49,4300,0000,0002,1E34,1406,0406,1200
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

P-47 THUNDERBOLT

BLOCK EDITOR V1.0

' P-47 TUHNDERBOLT

DATA 1672,"p47",1,"l'énergie illimitée"

eum:

DATA 0001,0,00,0300,000e,13,fc,00,4a,00,03,24,b0

DATA 4e,f9,00,02,00,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

DATA 0,0,0,0,*

AMIGA

Allez sur la table des high scores, et au lieu d'entrer votre nom, tapez ZEBEDEE. Maintenant commencez la partie de nouveau, et pressez F1 afin d'obtenir des vies supplémentaires, et F2 pour sauver un tableau.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$0, offset \$300 mettre les octets 13 fc 00 4a 00 03 24 b0 4e f9 00 02 00 00 a la place de 00 00 00 00 00 00 00 00 et recalculer le checksum du bootblock

10 REM Vies infinies eur P47

20 REM Vereion Disk.

30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1

40 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF

60 IF SUM<>9942 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END

70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06

80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500

90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED

100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00

110 DATA 40,16,03,CD,5F,A5,21,00,50,11,00,02,01,00

120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,5F,A5,D1,01,00,18

130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,21,4C,A5,11,00,01,01

140 DATA 50,00,D5,ED,B0,C9,F3,21,00,4C,11,00,80,01

150 DATA 00,20,ED,B0,AF,32,BA,27,C3,44,25,1E,00,0E

160 DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM viee infinies et choix du tableau eur P47

20 REM version DISK - compil FESTIVALIA

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 MODE 1:INPUT "QUEL TABLEAU (1-8) ? ",T

50 IF T<1 OR T>8 THEN 40

60 FOR A=&A000 TO &A027:READ A\$

70 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT

80 IF C<>3833 THEN PRINT"DATA ERROR !":END

90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"

100 CALL &BB06:MEMORY &2000:LOAD"5":LOAD"6"

110 POKE &9FFF,T-1:CALL &A000

120 DATA 21,27,A0,06,01,CD,77,BC,21,00,02,CD,83,BC

130 DATA CD,7A,BC,3A,FF,9F,32,67,14,32,A8,24,21,18

140 DATA 05,22,AB,25,AF,32,BA,27,C3,44,25,37

CPC

Pour avoir des vies infinies: POKE &27BA,0

Pour choisir son tableau de départ:

POKE &25AB,&18:POKE &25AC,05

POKE &1467,Tableau-1 (valeur entre 0 et 7)

POKE &24A8,Tableau-1 (valeur entre 0 et 7)

CPC

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3D 77 F5 et remplacez-les par 00 77 F5.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 3A.

Pour choisir son tableau recherchez les octets AF 32 A8 24 et remplacez-les par 18 05 A8 24.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 46, adresse 2B.

Puis recherchez les octets 34 20 00 10 00 00 et remplacez-les par 34 20 00 10 00 00 Tableau-1.

Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 45, adresse E7.

Puis recherchez les octets FF 7F 00 00 et remplacez-les par FF 7F 00 00 Tableau-1.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 128.

CPC

PUB TRIVIA

10 REM Argent infini eur PUB TRIVIA version K7

20 REM (C) Joyetick par Patrice Maubert

30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,14

40 INK 3,18:OPENOUT"DUN":MEMORY 4999:CLOSEOUT

50 LOAD"!SAVELOAD",9000:POKE 8000,0:POKE 8001,64

60 POKE 8002,0:POKE 8003,8:POKE 8004,1:CALL 9000

70 CALL 16384:POKE 8000,132:POKE 8001,58

80 POKE 8002,162:POKE 8003,88:POKE 8004,1

85 CALL 9000

90 POKE &41CB,0:POKE &41CE,0:CALL &3A84

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 30 77 2B 2B 70 par 30 00 2B 2B 00.

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette :

POKE &68DB,0

POKE &68DE,0

ST

PERSIAN GULF INFERNO

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'A:\PROGRAM.NSI', les octets 0479 0001 0001 F700 et remplacez-les par 0479 . La recherche et le remplacement, sont à faire 4 fois. Ou rendez-vous aux offset \$162C, \$1652, \$16B2 et \$16D8.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 0679 0001 0002 528C et remplacez-les par 0679 2 528C.

Ou rendez-vous à l'offset \$6C0A.

CPC

PANTHERE ROSE

Pour être invulnérable, recherchez les octets F8, 11, 3E, 01, 32, 65, 16 et remplacez le 00 par FF.

PACLAND

' Vies infinies pour PACLAND
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS

```
PRINT "Inserez la disquette de PACLAND"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=200
adr%=m%+&H186
var1%=&H536C0000
var2%=&H60020000
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de PACLAND"
END
ENDIF
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\PACLAND.PRG", les octets 536C 0000 3D7C 0001 et remplacez-les par 6002 0000 3D7C 0001. Ou rendez-vous à l'offset \$4D86.

ST

Si vous avez des problèmes avec vos pacs, alors faites comme suit:

Démarrez simplement une partie à deux joueurs, et amenez le premier joueur aussi loin que possible. Utilisez ensuite le second joueur lors de votre premier retour au bercail afin de déplacer le second Cactus de gauche à droite. Ceci amènera un cercle jaune. Prenez-le et faites perdre la vie de votre second joueur. Laissez alors le premier joueur continuer à jouer jusqu'à ce qu'il meurt. Maintenant avec le second joueur, repoussez le même cactus et récupérez le cercle jaune. Recommencez cette technique et le premier joueur disposera bientôt de nombreuses vies.

AMIGA

PC

PACMAN

Pour avoir un bonus supplémentaire à chaque fois que vous perdez, recherchez dans le fichier 'PACMAN.EXE', avec un éditeur de secteurs les octets C7 06 F1 06 et remplacez-les par 90 90 90 90.

PACMANIA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1112 à partir du 334ème octet la chaîne 5339 0000 07d0 par 4e71 4e71 4e71.

AMIGA

Après avoir épuisé vos deux crédits, attendez jusqu'à ce que le sélecteur de tableaux apparaisse, ne faites rien. En attendant un peu, un compte à rebours avant le démarrage apparaîtra. Pressez alors le fire pour reprendre la où vous vous étiez arrêté avec deux nouveaux crédits.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\A.PRG', les octets 5339 et remplacez-les par 6004 . Ou rendez-vous à l'offset \$96AA.

AMIGA

PANDORA

Dès le début, il faut suivre le sens de la flèche et passer habilement les 2 robots pour entrer dans la salle du SEC-OFFICIER, puis prendre sur la table le laser rifle. Ceci fait, se diriger dans la salle de l'ENGINEER pour lui prendre son ID-ENGINEER. Se munir du laser-rifle pour tuer le thief et lui voler le sonic blaster pour tuer le ICE LORD. Après cela, aller dans la salle du lieutenant commander et lui prendre "le code BLACK" et le ID-Lt.Commander, se munir de ce dernier pour passer le champ magnétique du commander. Lui voler tous ses codes (grey, blue, scarlet), et son IK-Commander. Il faut alors redescendre pour aller chez le capitaine. Le champ magnétique s'ouvre avec le ID-Commander. Si vous avez perdu des forces lors d'un de vos combats, prenez le Mobian-brain qui remonte votre énergie. Fouiller le cadavre du capitaine pour lui prendre la SDI-CORD et le CODE-WHITE. Lui laisser le ID-Lt.commander et le Mobian-brain, (si vous l'avez précédemment acquis), qui ne servent plus à rien. A présent, retournez au cadavre de l'ICE LORD et continuez votre chemin. Pour passer le champ magnétique, il faut se munir de ID-Engineer. Dès que vous l'avez passé, prenez le ID-commander pour circuler librement parmi les ordinateurs. Maintenant, il vous faut aller dans la salle où un ordinateur vous permettra de détruire PANDORA. Suivre les instructions de l'ordinateur: insérez le SDI et choisissez les 3 codes qui permettront de détruire la BASE.

PANG

```
' PANG Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 174854,"PANG",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,0015400,00000ea,0001,4a,53,0
DATA 0015400,0000016,0001,b7,ae,*
```

AMIGA

Quand vous êtes à l'écran où il y a le plan, tapez 'WHAT A NICE CHEAT'. La carte change de couleur et l'on peut choisir où l'on veut commencer.

Pour les vies illimitées, prendre C-MONITOR et faire :

L 1 400000

mettre la valeur 4a à l'adresse \$4438a à la place de la valeur 53

S 1 400000 4cc90

AMIGA

Toujours avec la cartouche chercher les octets 53 79 00 00 df d4 6c 06 50 f9 et remplacer par 4a 79 00 00 df d4 6c 06 50 f9

Débutez une partie 1 joueur et lorsqu'il ne vous reste qu'une vie appuyez sur le bouton de l'autre manette (qui doit être branchée). et vous continuez votre partie avec un autre bonhomme qui dispose de 5 vies.

' Temps et Vies infinis pour les 2 joueurs sur PANG
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

```
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 999 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H918E0C
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\PANG.PRGM",adr%,999
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,03C4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0078,3F3C,0009,4E41
DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4267,3F3C,0020,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0000,4879,0007,8000,4879,0007,8000,3F3C,0005
DATA 4E4E,DFFC,0000,000C,46FC,2700,41F9,0000,0098,43F8
DATA 2000,203C,0000,0302,12D8,5380,6600,FFFA,41F9,0000
DATA 039A,43F8,1D00,203C,0000,0032,12D8,5380,6600,FFFA
DATA 46FC,2700,4EF8,2000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61
DATA 2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5041,4E47,2100
DATA 601A,0000,02E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4DFA,FFFE,46FC,2700,600E,0008
DATA 7000,20C0,B1FC,0000,2000,66F6,6100,01FA,47F8,0300
DATA 7000,6100,0208,4A40,66F2,7002,6100,01FE,4A40,66E8
DATA 7E01,3007,204B,6100,0218,4A40,66DA,47EB,0400,5247
DATA 0C47,0007,66E8,6100,01A6,41F8,0300,43F8,03E4,6160
DATA 47F8,0400,4A6B,FFFE,663A,2E0B,222B,FFE6,D2AB,FFEA
DATA D2AB,FFF2,4BF3,1800,0681,0000,0020,B280,641E,284B
DATA D9DD,DF94,7000,101D,6712,0C40,0001,6606,49EC,00FE
DATA 60EE,D9C0,DF94,60E8,204B,D1EB,FFE6,D1EB,FFEA,202B
DATA FFEE,5380,6B04,4218,60F8,4EF8,1D00,4ED7,5C88,2018
DATA 4BF0,08F8,2018,2849,2649,D7C0,7003,1E25,E09F,51C8
DATA FFFA,614A,6422,7200,6144,6416,43FA,00EC,7604,2021
DATA 615E,4840,B240,56CB,FFF6,D2A9,0014,1725,51C9,FFFC
DATA B7CC,6E56,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,603E
DATA 2E2D,FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,602C,DE87
DATA 6702,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,4E75,2E2D
DATA FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,4E75,7200,DE87
DATA 67B4,D341,51C8,FFF8,4E75,43FA,008A,7403,61C4,54CA
DATA FFFC,7800,7200,1031,2001,4880,6B02,61D8,1831,2006
DATA D841,671E,43FA,0072,7401,61A2,54CA,FFFC,7200,1031
DATA 2001,4880,61BA,D442,D271,2006,6012,7200,7005,7400
DATA 6184,6404,7008,7440,61A2,D242,43F3,4002,D2C1,1721
DATA 1721,51CC,FFFC,6000,FF1E,7FFF,000E,00FF,0007,0007
DATA 0002,0003,0001,0003,0001,0000,010D,0000,000E,0000
DATA 0007,0000,0004,0000,0001,0901,00FF,FF08,0402,0100
DATA 0B04,0700,0120,0000,0020,31FC,0080,8606,223C,0008
DATA 0000,3038,8604,0800,0007,6704,5381,66F2,7207,6002
DATA 7205,11FC,000E,8800,1038,8800,0200,00F8,8001,11C0
DATA 8802,4E75,31FC,0086,8606,6170,31FC,0080,8606,4A40
DATA 6704,303C,0010,0040,0007,615C,616C,0C40,FFFF,6702
DATA 7000,4E75,3F00,6138,31FC,0090,8606,4E71,31FC,0190
DATA 8606,4E71,31FC,0090,8606,700E,6132,31FC,0084,8606
DATA 301F,6128,31FC,0080,8606,303C,0080,611C,612C,0240
DATA 001C,4E75,2008,11C0,860D,E088,11C0,860B,E048,11C0
DATA 8609,4E75,6104,31C0,8604,2F00,7020,51C8,FFFE,201F
DATA 4E75,303C,0100,51C8,FFFE,203C,0008,0000,0838,0005
DATA FA01,6714,5380,66F4,31FC,00D0,8604,303C,0100,51C8
DATA FFFE,4E75,3038,8604,4E75,21FC,4EF8,1D0C,1184,4EF8
DATA 0400,21FC,6100,0E7A,1184,31FC,6076,662A,31FC,6006
DATA 68E8,31FC,6006,6B4A,4EF8,1184,0000,0002,4018,0000
```

ST

ST

PHOBIA

' Vies infinies pour PHOBIA
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
,

```
PRINT "Insérez la disquette de PHOBIA"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=689
adr%=m%+&H16
var1%=&H40004
var2%=&H99999999
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de PHOBIA"
END
ENDIF
```


PANZA KICK BOXING

BLOCK EDITOR V1.0

' PANZA KICK BOXING DISK 'B'; JOYSTICK (C) 1990

DATA 487840,"PANZA KICK BOXING",1,"Super Boxeur A"

sum:

DATA 01,0,77000,19,3,63,63,63,28,14,1E,*

AMIGA

Pour avoir un super boxeur (EX: Boxeur A) faire avec Amiga-monitor

[400000 df0:B/BOXER.00A

:400000 00 63 63 63 63 la place de 00 28 14 1E

]400000 24 df0:B/BOXER.00A

Prendre le joueur A et se battre 10 fois contre le boxeur "A" et 5 fois contre le boxeur "B" ainsi vous aurez (si vous n'avez jamais perdu) 75 de force, 58 de résistance et 99 de réflexe.

AMIGA

1)Pour le saut à la corde:

Si vous avez un autofire, mettez-le en marche en appuyant sur le bouton votre joueur sautera tout seul.

2)Pour les haltères:

La aussi il faut un autofire mais depuis le début du saut à la corde jusqu'à la fin des haltères, il ne faut pas lâcher le bouton, il faut juste attendre le bon moment pour tourner votre manche à balai dans tous les sens, ça sera plus facile que sans autofire, mais il faudra forcer quand même.

```
10 'Editeur de joueurs sur PANZA KICK BOXING Disk
20 '(C) JOYSTICK 1991
30 DIM B$(16):FOR N=1 TO 16:READ B$(N):NEXT
40 MEMORY &7500:MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL..."
50 CALL &BB06:CLS:LOAD"FRR":P=1
60 PRINT"EDITEUR DE BOXEURS PANZA KICK BOXING : "
70 PRINT:PRINT"FLECHES HAUT ET BAS POUR CHOISIR"
80 PRINT:PRINT"ENTER POUR REDEFINIR UN BOXEUR"
90 PRINT:PRINT"COPY POUR SAUVER LES CHANGEMENTS"
100 PRINT:PRINT"BOXEUR : ";TAB(21);"FORME....."
110 PRINT TAB(21);"RESISTANCE..."
120 PRINT TAB(21);"REFLEXES....."
130 LOCATE 10,9:PRINT B$(P);SPACE$(10-LEN(B$(P)))
140 LOCATE 34,9:PRINT PEEK(&752F+P):LOCATE 34,10
150 PRINT PEEK(&753F+P):LOCATE 34,11
160 PRINT PEEK(&754F+P)
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170 ELSE A=ASC(A$)
180 IF A=240 THEN IF P>1 THEN P=P-1:GOTO 130
190 IF A=241 THEN IF P<16 THEN P=P+1:GOTO 130
200 IF A=13 THEN GOSUB 230
210 IF A=224 THEN GOTO 270
220 GOTO 170
230 LOCATE 35,9:GOSUB 260:POKE &752F+P,A
240 LOCATE 35,10:GOSUB 260:POKE &753F+P,A
250 LOCATE 35,11:GOSUB 260:POKE &754F+P,A:RETURN
260 LINE INPUT A$:A=VAL(A$):RETURN
270 CLS:PRINT"DEPROTEGEZ LE DISK...":CALL &BB06
280 SAVE"FRR",B,&7530,&40:CLS:PRINT"TERMINE !"
290 DATA BOXEUR A,BOXEUR B,BOXEUR C,BOXEUR D
300 DATA BOXEUR E,BOXEUR F,BOXEUR G,BOXEUR H
310 DATA DOM WEAK,C.B. ROCKY,MAD SKWEEK,CASANOVA
320 DATA TD PANTHER,BULLDO MAN,MARVELKICK,A. PANZA
```

CPC

Voici le code de la 1ère partie : 999999EH.

Forme physique maximale et tous les trophées: Pour avoir toutes les médailles mettre le curseur sur classement et appuyer sur L. Entrer alors la chaîne correspondante au boxeur à qui vous voulez donner tous les trophées.

Classement

Boxeur A	AAAAAAAAMG
Boxeur B	BBBBBBBBBOG
Boxeur C	CCCCCCCCC
Boxeur D	DDDDDDDDDEC
Boxeur E	EEEEEEEEIO
Boxeur F	FFFFFFFFFOK
Boxeur H	HHHHHHHHAK.

CPC

Pour obtenir la valeur de force, de réflexes, 99 pour la résistance), entrez la chaîne suivante 989998CH, en s'étant positionné sur le menu autre joueur et en ayant appuyé sur L.

Pour modifier les caractéristiques des boxeurs, éditez le fichier FRR. BIN. Il y a 16 boxeurs, huit pour le joueur et huit pour l'ordinateur avec chacun trois caractéristiques. Les huit premiers octets du fichiers correspondent à la forme des boxeurs du joueur, les huit suivants à la forme des boxeurs de l'ordinateur. Les seize suivants représentent la résistance, et les seize derniers représentent les réflexes. Vous pouvez modifier chacune de ces caractéristiques, de &00 à &63 (=99).

Pour donner des caractéristiques maximales au boxeur A, faites POKE &A636,&63:POKE &A646,&63
POKE &A656,&63

Si votre forme physique est au plus bas, au lieu de vous épuiser au vestiaire. Sélectionnez 2 joueurs et défoulez-vous sur l'autre joueur immobile.

ST

Lors du combat, l'adversaire va s'avancer sur vous et là donnez-lui un bon coup de tibia dans les jambes, suivi d'un coup de genoux dans la tête. Je vous explique ça avec le joystick. Allez en haut en appuyant sur le bouton, puis en haut à droite ou à gauche suivant que vous vous placez à gauche ou à droite de l'écran. Quand vous voulez que votre habilité, force et résistance augmentent, pas besoin de s'entraîner, ça prend du temps, combattez contre un boxer plus fort que vous.

Il est possible de contempler une superbe image digitalisée en faisant les fonctions suivant les conseils:

Dans la page de sélection, faites Atari contre Atari, puis choisissez dans la case "autres boxeurs" à gauche le champion du monde, André Panza, puis sélectionnez de l'autre côté (à droite) le boxeur, Marvel Kick, puis faites le combat. A la fin du combat, Panza aura gagné et vous pourrez dévorer l'image du regard.

PAPERBOY

{ Vie infinie sur PAPERBOY compil' FINALE à taper en Turbo PASCAL }

uses crt;

const E:byte=\$90;

var f:file of byte;
ch:char;
i:byte;

begin

```
writeln('Vie infinies pour PAPERBOY');
writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
writeln('Quelle version utilisez vous ? ');
writeln('      A: CGA');
writeln('      B: EGA');
ch:=upcase(readkey);
case ch of
  'A':begin
    assign(f,'PAPERCGA.EXE');
    reset(f);
    seek(f,11743);
  end;
  'B':begin
    assign(f,'PAPERCG2.EXE');
    reset(f);
    seek(f,11769);
  end;
end;
for i:=1 to 4 do
  write(f,E);
close(f);
```

end.

PC

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0C 01 3D 32 par 3A 0C 01 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &05AC,0.

CPC

PACIFIC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F4 6F 3D FE par 3A F4 6F 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4F92,0.

PARADROID 90

FAST EDETEUR V1.0

ST

```
DATA "PARADROID 90"
DATA "NRJ infinis ",0,41,8,&H15A,&H206D0996,&H4E750996
DATA "NRJ infinis ",0,41,9,&H008,&H206D0996,&H4E750996
DATA "Temps infini",0,42,3,&H00C,&H661A302C,&H601A302C
DATA "FIN"
```

BLOCK EDITOR V1.0

```
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
' Attention ce trainer demande une phase de
' préparation, charger Amiga-Monitor (de Timo Rossi)
' puis mettre Paradroid en df0:
' puis faire :
' < 40000 0 2 9
' g 40000
' (des que l'écran devient noir, faire un reset)
' recharger Amiga-Monitor
' et mettre une disquette formatée en df0:
' et taper :
' > 40000 0 0 2
' Important !! : Ne faire la modification avec
' Block-Editor que sur la disquette formatée Une fois
' la modif faite, booter sur cette dernière et lorsque
' l'écran flach remplacez-la par l'original et appuyez
' sur le bouton de la souris
```

AMIGA

```
DATA 11722,"PARADROID",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 0003,0,0000,00028,0004,60,00,00,a8,49,f9,00,df
DATA ,0,0000,000cc,0034,60,20,4e,75,4e,75,49,f9,00,df
DATA f0,00,46,39,00,df,f1
DATA 80,08,39,00,06,00,bf,e0,01,66,00,ff,f0,60,00,ff
DATA 42,33,fc,4e,75,00,03,90,94,33,fc,4e,75,00,03,91
DATA 42,4e,75,61,02,4e,75
DATA 39,7c,00,20,00,9c,08,2c,00,05,00,1f,67,f8,41,ed
DATA 44,04,43,fa,00,90,10,05,72,0b,e3,60,78,0f,32,18
DATA d2,41,74,1e,c4,41,c4
DATA c0,48,42,36,3c,01,e0,c6,41,0,00000,0004,0004,4b
DATA dd,03,2f,d4,9f,da,13,*
```

CPC

PUFFY'S SAGA

```
10 REM Invincibilite sur PUFFY'S SAGA version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,3
40 FOR N=&9000 TO &904B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8117 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &9000
80 DATA 21,00,A0,E5,16,17,1E,00,0E,42,DF,3D,90,F3
90 DATA E1,11,00,BB,01,00,04,D5,C5,ED,B0,C1,E1,11
100 DATA 89,FE,7B,ED,4F,ED,5F,AE,AB,AA,77,1D,14,23
110 DATA 0B,78,B1,20,F2,21,40,90,11,38,BD,01,0B,00
120 DATA ED,B0,C3,00,BB,66,C6,07,3E,C9,32,2B,45,32
130 DATA 4B,45,C3,20,FC,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Quand vous mourrez et que vous revenez à la page de présentation, enlevez la disquette et appuyez sur F1 ou F2 et alors la, miracle, vous recommencerez au niveau où vous veniez d'échouer. Cool non (et remettez la disquette 1 maintenant).

Pour être invincible :

POKE &252B,&C9:POKE &254B,&C9

ST

PHANTASM

FAST EDEITEUR V1.0

DATA "PHANTASM", "A:\PHAN.PRG"

DATA "Missiles info", &H5D1C, &H530013C0, &H4E7113C0

DATA "FIN"

Pour choisir son nombre de missiles, éditez le fichier 'PHAN.PRG' et recherchez les octets 13 FC 00 09 00 05 C4 FD et remplacez le 00 09 par le nombre de missiles voulu. Ou rendez-vous à l'offset \$642.

Pour avoir des missiles infinis, recherchez dans le même fichier les octets : 53 00 13 C0 00 05 C4 FD et remplacez-les par 4E 71 13 C0 00 05 C4 FD. Ou rendez-vous à l'offset \$5D1C.

CPC

PEPITO
AU MEXIQUE

```
10 REM Choix tableau et Vies infinies
20 REM Sur PEPITO AU MEXIQUE (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &1FFF:MODE 1
50 INPUT "Niveau de départ (1 a 34)";niv
60 IF niv>34 OR niv<1 THEN 50
70 n=35-niv:MODE 1
80 PRINT "Insérer 1'original de PEPITO..."
90 CALL &BB18:LOAD "PEP.BIN", &2000
100 FOR p=&A580 TO &A59C
110 READ a$:a=VAL("&" + a$)
120 POKE p, a:ck=ck+a:NEXT:POKE &A58C, n
130 IF ck<>&7AB THEN 140 ELSE CALL &A580
140 PRINT "Erreur dans les datas !":END
150 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,84,ED,B0,3E,22,32
160 DATA CB,13,AF,32,77,08,32,6F,0D,32,70,0E,C3,40
170 DATA 03
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 19 03 D6 03 par 19 03 D6 00, puis remplacez les octets 19 03 3D par 19 03 00, puis remplacez les octets 19 03 90 par 19 03 00.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 4A 4B 4C 22 par 4A 4B 4C (35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &0877,0

POKE &0D6F,0

POKE &0E70,0.

Pour choisir le tableau de départ, faites:

POKE &13CB, (35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

PICK'N PILE

10 'VIES ET TEMPS INFINIES SUR PICK'N PILE

20 'VERSION DISK CPC

30 (c) DAVID FORGETTE ET JOYSTICK

40 LOAD "disc.bas

50 FOR i=&A541 TO &A54C:READ a\$

55 A=VAL("&" + a\$):POKE i, A:NEXT

60 CALL &A410

70 DATA AF,32,24,08,3E,C9,32,78,07,C3,00,02

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 08 3D 32 B5 47 3A par 08 00 32 B5 47 3A.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 4C A7 C0 AF 32 par 4C A7 C9 AF 32.

CPC

Pour avoir du temps infini, POKE &778,&C9.

Pour avoir des vies infinies, POKE &824,0.

FAST EDEITEUR V1.0

' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE

' par Antonio SIMOES - Compilation "Le 2ème Sens"

' à taper en GFA 3.XX

' à la suite du FICHER EDEITEUR V 1.1

DATA "PICK'N PILE", "A:\PANDP"

DATA "Vies ", &H480, &H53790001, &H60040001

DATA "Temps", &H9DE, &H53B90001, &H60040001

DATA "FIN"

ST

FAST EDEITEUR V1.0

' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE par Antonio

SIMOES

DATA "PICK'N PILE", "A:\PANDP"

DATA "Vies infinies ", &H468, &H53790001, &H60040001

DATA "Temps infini ", &H9C6, &H53B90001, &H60040001

DATA "FIN"

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\PANDP', les octets 5379 0001 1814 6100 et remplacez-les par 6004 0001 1814 6100.

Ou rendez-vous à l'offset \$468.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 0001 1612 04B9 et remplacez-les par 6004 0001 1612 04B9.

Ou rendez-vous à l'offset \$9C6.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE GRIPPER.

Appuyez sur le bouton du ring, lorsque le texte 'COPYRIGHT...' apparaît à l'écran.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 et remplacez-les par 6004.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 et remplacez-les par 6004.

PIPEMANIA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' PIPEMANIA Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 201903,"PIPEMANIA",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,31400,10,1,4a,53,*
```

AMIGA

Voici quelques codes d'accès aux différents niveaux:

05 - HAHA
09 - GRIN
13 - REAP
17 - SEED
21 - GROW
25 - TALL
29 - VALI

AMIGA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$18A, offset \$10, l'octet 4A à la place de 53

Voici les codes : Ball, Blob, Wild, Dock, Grip et Ooze. Il ne sont pas classés dans un ordre particulier, mais ils devraient vous emmener au moins jusqu'à la moitié du soft.

Lorsque l'écran de présentation apparaît, poussez le stick en avant et faites feu. Le jeu commencera alors au sixième jour.

```
10 REM Temps infini sur PIPEMANIA version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de PIPE MANIA..."
50 CALL &BB18:MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15
60 READ c$:c=VAL("&"+c$):INK i,c:NEXT
70 LOAD"screen.scr":FOR p=&C7E1 TO &C7EA
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&4A3 THEN 110 ELSE CALL &C7D0
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 00,02,0D,0F,0B,14,18,03,06,10,16,12,04,08
130 DATA 1A,09,AF,32,FF,25,21,96,00,C3,68,BC
```

CPC

Voici les mots de passe pour accéder aux différents levels:

FINE NEWS FAIL SAIL ERIC TAPE SLOW ACHE.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &25FF,0.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les bouts de pipe ne sont pas dispersés au hasard. Le programme a une liste des éléments pour chaque tableau. Placez les pièces en forme de croix dans une zone disposant de beaucoup d'espace, de façon à pouvoir utiliser les pièces dispersées et ainsi les joindre. Bien souvent vous disposez de trop de pièces dites inutilisables, et c'est dans cette zone qu'elles trouveront leur plein emploi. Il est impossible de terminer les tableaux les plus avancés sans laisser des espaces vides dans votre canalisation y revenir plus tard. Vous devez prévoir à l'avance les localisations de vos pipes. Utilisez les croix pour vous déplacer habilement au travers des obstacles. Dans les tableaux les plus avancés vous trouverez des pièces qui ne marchent que dans un sens, ceci étant indiqué par une flèche. Alors n'essayez pas de les assembler dans le mauvais sens. Vous devez connecter parfaitement les pipes, ce qui n'est pas chose facile. Arrangez-vous pour ne pas assembler de pipes trop longues ou trop courtes.

NIVEAU	CODE
5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	VALI

PC

PLAYER MANAGER

Créez un nouveau Data Disk en faisant 'New Game', et au block 16, offset \$13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85, puis sauvegardez en recalculant le checksum.

AMIGA

Pour avoir de l'argent à l'infini, éditez votre fichier de sauvegarde (votre partie!) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Suivez les lignes jusqu'à ce que vous trouviez une série de FFFF. Mettez simplement à la fin de cette série 65.

ST

PC

PERESTROIKA

Il est parfois utile de revenir sur l'îlot de départ car il s'y trouve des bonus invisibles.

PC

PITSTOP II

Pour user les pneus de votre adversaire, doublez-le et ralentissez un peu en essayant de l'empêcher de vous doubler. Lorsqu'il est juste derrière vous, ralentissez violemment puis réaccélérez. Vous userez ces pneus et l'obligerez à retourner au stand.

PINBALL MAGIC

Pour avoir des boules illimitées, prenez un éditeur de mémoire du type C-MONITOR et faites :

L FLIP 400000

Puis mettre 4e 71 60 à la place de 53 50 66 à l'adresse 44e88

Puis faites :

\$ FLIP 400000 4f97c

AMIGA

```
10 REM PINBALL MAGIC version Disk
20 REM Choix du tableau de depart et vies infinies
30 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1
50 PRINT "Insérer l'original de PINBALL MAGIC..."
60 CALL &BB18:MEMORY &6FB0:LOAD "flip",&6FB8
70 MODE 1:INPUT "Tableau de depart ( 1 a 12 ) ";a
80 IF a>12 OR a<1 THEN 70
90 MODE 1:INPUT "Vies infinies ( o/n ) ";c$
100 IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
110 POKE &6FD3,a-1:POKE &7663,v
120 CALL &6FB8
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A B6 20 3D 32 par 3A B6 20 00 32. Ou bien allez en piste 3 secteur C7 à l'adresse &12B où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des balles infinies, faites :

POKE &7663,0.

CPC

Pour choisir son tableau de départ, faites :

POKE &6FD3,TAB-1 (TAB entre 1 et 12).

FAST EDEITEUR V1.0

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC - Compilation "Le 2ème Sens"
' par Antonio SIMOES - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDEITEUR V 1.1
DATA "PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRГ"
DATA "Vies",&H663E,&H76266700,&H76264E71
DATA "FIN"
```

ST

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FAST EDEITEUR V 1.0
DATA "PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRГ"
DATA "Vies infinies",&H663E,&H76264E71
DATA &H76266700
```

ST

Pour choisir le nombre de balles pour le joueur 1, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\FLIP. PRГ', recherchez les octets 33 FC 00 05 et remplacez le 05 par ce que vous voulez!

Pour le joueur 2 faites une seconde fois la recherche précédente. Ou rendez-vous directement à l'offset \$7784 pour le joueur 1 et à l'offset \$77DA pour le joueur 2.

STD

Pour avoir des balles infinies cette fois-ci pour les deux joueurs en même temps, éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A B9 00 00 76 26 67 00 et remplacez-les par 4A B9 00 00 76 26 4E 71. Ou rendez-vous directement à l'offset \$663A.

```
10 REM Balles infinies sur Pinball Magic version DK
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6000:LOAD "FLIP"
40 POKE &7663,0:CALL &6FB8
```

CPC

AMIGA

PIONEER PLAGE

BLOCK EDITOR V1.0

```
' PIONEER PLAGE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"PIONEER PLAGE",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,07c000,012,02,4e,60,02,53,79,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$3e0, offset \$12 mettre les octets 60 02 à la place de 53 79.

CPC

PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8514,0.

AMIGA

PLOTTING

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 1, les octets 5379 0005 FCAC et remplacez 5370 par 4A79.

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 2, les octets 5379 0005 FCB0 et remplacez le 5370 par 4A79.

- 1) Prendre lunettes à infrarouge
- 2) Est
- 3) Prendre carte sur la table
- 4) Mettre lunettes
- 5) Lire carte code (27182)
- 6) Enlever lunettes
- 7) Est
- 8) Prendre shoker
- 9) Taper code 27182
- 10) Nord
- 11) Fondre glace. Vous récupérez:
 - paralysopulseur
 - phaser
 - respirator

- 12) Sud
- 13) Ouest
- 14) Ouest
- 15) Descendre
- 16) Poser shoker
- 17) Poser carte
- 18) Entrer porte 4
- 19) Est (2 fois)
- 20) Monter arbre
- 21) Utiliser paralysopulseur
- 22) Fouiller homme. Vous récupérez:
 - shuriken
 - griffes
 - makabishis
 - parchemin d'invisibilité

- 23) Descendre
- 24) Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1000 Kokus
- 25) Est
- 26) Acheter jambon
- 27) Manger jambon
- 28) Acheter jambon
- 29) Acheter poisson
- 30) Acheter sake
- 31) Ouest (3 fois)
- 32) Sud
- 33) Poser shuriken
- 34) Poser griffes
- 35) Lire parchemin
- 36) Poser parchemin
- 37) Poser pièces d'argent
- 38) Entrer porte 3
- 39) Utiliser paralysopulseur
- 40) Prendre uncu
- 41) Fouiller uncu. Vous trouverez:
 - une flute
 - un peigne
- 42) Poser peigne
- 43) Sud
- 44) Entrer porte 2
- 45) Nord
- 46) Jouer flute

- 47) Poser flute
- 48) Nord
- 49) Tourner tête
- 50) Nord (2 fois)
- 51) Est
- 52) Prendre bible
- 53) Lire bible
- 54) Mettre clé en fer dans serrure
- 55) Poser bible
- 56) Poser clé en fer
- 57) Descendre
- 58) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)
- 59) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
- 60) Aller à la salle de torture
- 61) Pousser bassine
- 62) Mettre respirator
- 63) Descendre
- 64) Donner poisson à Nessie
- 65) Ouvrir coffre
- 66) Fouiller coffre. Vous trouvez:
 - une fiole de grannon
 - un grimoire
- 68) Sud
- 69) Monter
- 70) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)
- 71) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
- 72) Utiliser phaser
- 73) Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)
- 74) Ouest
- 75) Sud
- 76) Monter
- 77) Nord
- 78) Descendre
- 79) Prendre saucisses dans la cheminée
- 80) Prendre pichet (sur la table)
- 81) Est
- 82) Donner grimoire homme
- 83) Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies
- 84) Ouest (6 fois)
- 85) Fouiller sous le lit. Vous récupérez:
 - un kilt
- 86) Nord
- 87) Donner fiole homme
- 88) Sud
- 89) Est
- 90) Monter
- 91) Sud
- 92) Est (2 fois)

- 93) Descendre
- 94) Sud (3 fois)
- 95) Poser pichet
- 96) Poser kilt
- 97) Poser respirator
- 98) Manger jambon
- 99) Entrer porte 3
- 100) Prendre uncu
- 101) Nord
- 102) Est (3 fois)
- 103) Nord
- 104) Est
- 105) Nord
- 106) Mettre lunettes
- 107) Attendre 12 heures et pousser l'oeuf
- 108) Descendre
- 109) Boire sake
- 110) Utiliser phaser
- 111) Prendre morceau clé en or (au sol)
- 112) Ouest
- 113) Examiner pierre
- 114) pousser levier
- 115) Monter
- 116) Sud (2 fois)
- 117) Prendre lama
- 118) Nord
- 119) Ouest
- 120) Examiner bain
- 121) Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en or
- 122) Est
- 123) Nord
- 124) Descendre
- 125) Est (2 fois)
- 126) Utiliser paralysopulseur
- 127) Fouiller homme. Vous récupérez:
 - des u'yaca
 - des herbes
 - un élément de clé en or
 - une bezoard
- 128) Poser bezoard
- 129) Casser lama. Vous récupérez: -un élément de clé en or
- 130) Réunir morceaux de clé en or
- 131) Ouvrir porte avec clé en or
- 132) Poser clé en or
- 133) Nord
- 134) Prendre tami
- 135) Sud
- 136) Ouest
- 137) Monter
- 138) Sud
- 139) Attendre 15 heures et faire suer
- 140) Manger saucisses
- 141) Utiliser paralysopulseur

- 142) Fouiller homme. Vous trouvez:
-du sancu
- 143) Prendre bourse (contient du coca)
- 144) Nord
- 145) Ouest
- 146) Sud
- 147) Ouest (3 fois)
- 148) Sud (2 fois)
- 149) Poser lunettes
- 150) Poser U'yaca
- 151) Poser herbes
- 152) Prendre pièces d'argent
- 153) Prendre griffes
- 154) Manger sancu
- 155) Entrer porte 4
- 156) Nord
- 157) Donner coca homme
- 158) Parler avec homme
- 159) Parler avec homme
- 160) Ouest
- 161) Attendre 10 heures et faire nord
- 162) Demander laisser passer
- 163) Donner 15 pièces d'argent
- 164) Sud
- 165) Est
- 166) Sud
- 167) Est (3 fois)
- 168) Acheter jambon
- 169) Manger jambon
- 170) Acheter jambon
- 171) Acheter poisson
- 172) Acheter sake
- 173) Acheter cheval
- 174) Montrer laisser passer homme
- 175) Est
- 176) Utiliser paralyseur
- 177) Fouiller homme. Vous récupérez:
- 15 pièces d'argent
-une lettre cachetée
- 178) Ouvrir lettre
- 179) Lire lettre
- 180) Est (4 fois)
- 181) Nord (3 fois)
- 182) Ouest
- 183) Acheter masque ko-omote
- 184) Est
- 185) Nord (3 fois)
- 185) Nord (3 fois)
- 186) Mettre griffes
- 187) Grimper mur
- 188) Poser tami
- 189) Poser lettre
- 190) Poser certificat
- 191) Attendre 15 heures 30
- 192) Croiser les doigts
- 193) Dire toshis
- 194) Nord (3 fois)
- 195) Est
- 196) Utiliser phaser
- 197) Ouest
- 198) Sud (3 fois)
- 199) Monter
- 200) Sud
- 201) Manger jambon
- 202) Enlever griffes
- 203) Sud (3 fois)
- 204) Acheter manjus
- 205) Acheter sushis
- 206) Manger sushis
- 207) Manger manjus
- 208) Attendre 20 heures et faire sud
- 209) Manger poisson
- 210) Boire sake
- 211) Sud
- 212) Ouest (5 fois)
- 213) Acheter jambon
- 214) Acheter sake
- 215) Acheter poisson
- 216) Ouest (3 fois)
- 217) Sud
- 218) Poser griffes
- 219) Poser pièces en argent
- 220) Prendre kilt
- 221) Prendre u'yaca
- 222) Prendre herbes
- 223) Prendre pichet
- 224) Entrer porte 1
- 225) Donner pichet homme
- 226) Ouest (2 fois)
- 227) Manger jambon
- 228) Attendre 7 heures 01 et faire sud
- 229) Donner herbes femme
- 230) Embrasser femme
- 231) Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammoth
- une hache
- du silex
- 232) Manger cuisse
- 233) Manger poisson
- 234) Boire sake
- 235) Prendre pirogue
- 236) Est
- 237) Mettre le feu
- 238) Mettre kilt
- 239) Mettre masque
- 240) Nord
- 241) Ouest (2 fois)
- 242) Parler avec kong
- 243) Regarder kong
- 244) Regarder kong
- 245) Est
- 246) Utiliser phaser
- 247) Monter

POSTMAN PAT

```

10 REM Vies et temps infinis sur POSTMAN PAT K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4749 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
80 DATA 3E,10,21,C0,A5,11,42,04,CD,A1,BC,21,23,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,0E,A6,01,40,00,ED,B0,21,40
100 DATA 45,22,EC,A5,C3,C0,A5,AF,32,C1,0E,32,E5,19
110 DATA C3,FF,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Il existe deux versions de ce jeu. Si une recherche ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 21 6E 0E 35 7E par 21 6E 0E 00 7E.

Pour avoir des vans infinis, remplacez-les octets 3D 32 22 19 FE par 00 32 22 19 FE, ou bien remplacez-les octets 3D 32 E4 19 FE par 00 32 E4 19 FE.

Il existe des versions différentes de ce jeu. Si un poke ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, faites : POKE &0EB9,0:POKE &0EC1,0

Pour avoir des vans infinis, faites :

POKE &1923,0:POKE &19E5,0

POWER BOAT SIMULATOR

```

10 REM 100 vies sur POWER BOAT SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6019 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,34,CD,7D
140 DATA 41,21,43,01,22,E0,01,F3,C3,70,01,AF,32,3C
150 DATA 88,C3,80,2A
    
```

CPC

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir des vies infinies remplacez la chaine 7E D6 01 27 77 par 7E D6 00 27 77.

Pour avoir des mines infinies remplacez la chaine 0A B7 C8 D6 01 par 0A B7 C8 D6 00.

CPC

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 1000 vies: POKE &883C,0

FAST EDETEUR V1.0

' Vies et Missiles infinies pour

' POWER BOAT SIMULATOR

' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

DATA "POWER BOAT SIMULATOR"

DATA "Vies J1",0,9,4,&H32,&H8101C0,&H11FC0005

DATA "Vies J2",0,9,4,&H48,&H8101C0,&H11FC0005

DATA "Missiles J1",0,9,4,&H64,&H81011C0,&H11FC0007

DATA "Missiles J2",0,9,4,&H7A,&H81011C0,&H11FC0008

DATA "FIN"

ST

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3236 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 3236 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

ST

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 323C 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 323C 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$48.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3242 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3242 6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 3248 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3248.6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

AMIGA

POW

Prendre un éditeur de secteur et rechercher :

Pour être invulnérable : 22 2E 00 08 93 90 et remplacer le 93 90 par 4E 71. Pour avoir des munitions infinies : 22 10 53 90 4A 81 6E 14 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Cette manoeuvre est à réaliser deux fois.

Puis rechercher : 22 10 53 90 4A 81 6E 40 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Pour des missiles infinis : 53 90 22 10 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Pour choisir sa mission : 0C B9 00 00 00 28 00 00 2D E0 et remplacer le 0C B9 par 60 0A pour la mission PRIVATE, par 60 44 pour la mission SER-GEANT, par 60 72 pour la mission GENERAL.

Faites un score de 9750 et gardez 1 chargeur pour arriver directement à la mission 3, tout ceci doit se faire à la mission O.

CPC

POSTMAN PAT II

```

10 REM Energie infinie sur POSTMAN PAT 2 K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>3265 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:LOAD"!",&9000:CALL &A000
80 DATA 21,00,90,11,64,00,01,00,02,ED,B0,21,1D,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,BD,00,01,20,00,ED,B0,C3,BF
100 DATA 00,AF,32,9B,5B,C3,00,F5,00,00,00,00,00,00
    
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 75 5B 3C 32 par 3A 75 5B 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &5B9B,0

CPC

PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 47 8C 3D 32 par 3A 47 8C 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &9876,0

POWER DRIFT

```

10 REM Finir toujours 1er sur
15 REM POWER DRIFT version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3227 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 ?"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0
150 DATA CD,11,A0,C9,1E,00,16,25,21,00,90,0E,44
150 DATA DF,1E,A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

CPC

Pour être toujours premier à l'arrivée, remplacez les octets B9 79 32 3C E6 par B9 C9 32 3C E6, ou allez en piste 37 secteur &44 à l'adresse &01A2, où vous remplacez le 79 par un C9.

Pour avoir des vies infinies sur la version de la compil 'WHEELS OF FIRE', allez en piste 21, secteur &44, à l'adresse &01A2, où vous remplacez le 79 par un C9.

Pour être toujours premier à l'arrivée si vous avez une MULTIFACE II :
POKE &BDA2,&C9.

CPC

Pour arriver toujours premier, faites:
POKE &BDA2,&C9.

```

10 REM Finir toujours 1er sur POWER DRIFT Disk
15 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3211 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,15,21,00,90,0E,44,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

CPC

PISTE EDETEUR V1.1
' Crédits infinis pour POWER DRIFT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du PISTE EDETEUR V1.1
DATA "POWER DRIFT disk 1"
DATA "Crédits",0,4,10,&HA4,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"

ST

Sur toutes les courses, il y a un stage bonus, mais
Si faut gagner toutes les coupes d'or de la course
sans utiliser un seul crédit.

ST

Voici la liste des stages bonus:

- course A: vous êtes aux commandes d'un avion contre des voitures.
- course B: idem
- course C: itou
- course D: vous êtes aux commandes d'une moto contre des voitures.
- course E: comme A,B,C.

Pour choisir son nombre de crédits, recherchez les octets 33FC 0005 0000 8A60 et remplacez-le 00 05 par le nombre de crédits voulu.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1, offset \$4C.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 0000 8A60 13FC et remplacez-les par 6004 0000 8A60 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 10, offset \$A4.

Voici un truc pour les experts de ce soft:
Sélectionnez n'importe quelle course exceptée D et gagnez-les toutes (vous devez remporter une médaille d'or). Remportez toutes les médailles d'or et vous entrerez dans un tableau de bonus se trouvant sur une course secrète avec vous aux commandes du F14 TOMCAT tout droit sorti d'Afterburner !!! . Si vous refaites de même dans la course D, et remportez donc toutes les médailles d'or, vous accéderez à un autre tableau bonus, cette fois aux commandes du vélo de Super Hang On!!!. Il n'y a plus de détection de collision de sprites.

PC

AMIGA

POWER PLAY

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$234, offset \$4c mettre l'octet 60 à la place de 67.

PREMIER JOUR

Aller au deuxième étage et entrer dans le bureau du sergent, première porte à droite. S'asseoir sur le siège de droite. Regarder dans le panier et lire la note. Ensuite aller dans le "briefing room" la porte de gauche dans la deuxième partie gauche de l'écran. Parler à l'officier Morales (la femme au milieu), prendre le dossier qui se trouve à gauche du podium. Retourner au bureau pour questionner Morales, sélectionner l'option "SUSTAINED". Prendre l'ascenseur et allez au premier étage. Trouver son casier, faire la combinaison 776 et prendre le "nightstick" le "flashlight" et le "notebook". Ensuite ouvrir la porte en face et prendre quelques batteries et des "flares". Retourner au bureau, au deuxième étage et regarder dans la boîte à lettre. Il faut prendre le papier de "computer ID request" et le donner au technicien du troisième étage, il vous donne une carte pour utiliser l'ordinateur. Retourner au bureau et utiliser l'ordinateur. Peu de temps après le téléphone sonnera, répondre et descendre au rez de chaussé et entrer dans la voiture de police.

Allez à Aspen Falls (en bas et à gauche du plan de la ville). Note : ne pas prendre les virages trop vite.

Parler à la femme avec l'enfant, allez un écran à droite vers la rivière. Cliquer avec l'icone "main" sur l'homme, il vous arrache le badge et le jette dans la rivière et ensuite il plonge. Pendant qu'il nage chercher ses affaires, trouver ses clés et jetez-les dans la rivière. Avant de vous attaquer, sélectionner le "nightstick" et cliquer sur lui. Utiliser les menottes et conduisez le à la voiture. Fouillez-le et mettez-le dans la voiture. Quitter Aspen Falls et allez à la station de police. Mettez votre arme dans le coffre qui se trouve à droite de la porte de prison et prendre la clé. Entrer dans la porte et parler à l'homme derrière la fenêtre. Mettre le couteau dans le tiroir sous la fenêtre.

Donnez lui le permis de conduire et cliquer sur la porte à gauche et entrer le code (05150).

TROISIEME JOUR

Quand vous arrivez dans le bureau des homicides, regarder dans le panier et lisez la note. Allez à l'adresse indiquée. Une fois arrivé montez les escaliers et parlez à la femme sous les journaux.

Montrez lui votre badge. Ensuite utilisez les menottes sur le chariot pour convaincre la femme de vous suivre. Quand vous arrivez au bureau donnez lui le déjeuner qui se trouve sur le bureau derrière vous. Utilisez 1 l'option "TOOLS" puis "Drawing Composite" et programme jusqu'à ce que la femme vous dise "OK option. Ensuite faire "Search" et la femme vous indique l'agresseur de Marie. Eteindre l'ordinateur et femme. Retourner dans la rue où elle habite et récupérer les menottes.

QUATRIEME JOUR

Allez dans le bureau et lire le message dans le panier. Allez au troisième étage et prenez le "tracking device" du bureau de technicien. Allez au rez de chaussée entrez dans la voiture bleue, ouvrez la boîte à gants et prenez le "calibration chart". Entrez dans la voiture blanche et allez au tribunal.

Au tribunal parlez à l'avocat et donnez lui le "calibration chart" quand il vous le demandera. Ensuite sortez du tribunal et entrez dans la voiture. Morales vous demande de la conduire à Oak Tree Mall pour téléphoner.

Une fois sortie, prenez la clé de son sac et sortez de la voiture. Faites un double de sa clé chez Zak, payez-le et remettez l'originale sur le sac de Morales. Retourner au bureau, parlez au capitaine et rendez vous à l'adresse qu'il vous donne. Arrivé sur le lieu du crime. Morales prend quelques photos, ouvrez le coffre de la voiture et prenez les "toothpicks", le "scra-

per" et les enveloppes. Regarder le corps qui se trouve dans la poubelle. Fouillez ses poches et regardez son permis de conduire. Utilisez le notebook pour prendre des notes. Cliquez avec le toothpick sur les doigts de la victime. Cliquez sur le tee-shirt et regarder le "pentagone" dessiné sur lui. Cliquez avec le notebook sur le pentagone. Cliquez avec l'icone "oeil" sur le côté de la voiture abandonnée et utilisez le "scaper" pour prendre la peinture. Retournez à votre voiture et remettez le "toothpick" le "scraper" et les enveloppes non utilisées dans le coffre et retourner à la station. Regarder dans le panier et lisez la note. Utilisez l'ordinateur et l'option "New File" et notez le numéro. Donnez les deux enveloppes à l'officier du rez de chaussée sous le nouveau numéro. Retourner à l'hôpital.

Regarder au dossier du docteur qui est accroché sur le lit de Marie ensuite regarder la mesure sur la bouteille. Notez la différence et appuyer sur le bouton rouge. Parlez à l'infirmière et au docteur. Retournez à la maison.

CINQUIEME JOUR

Allez au bureau des homicides et regardez sur le panneau. Utilisez l'ordinateur option homicide, review case et notez la description du véhicule suspect. Utilisez le téléphone et cliquez sur "dispatch". Ensuite utilisez l'ordinateur option TOOL et CITY MAP. Entrez les lieux des trois crimes et la tentative de meurtre de Marie. Connectez ces lieux et vous verrez apparaître un pentagone incomplet. Connectez le cinquième point entre les rues 8th et 9th sur la rue Palm. Ce point est peut être l'endroit de la prochaine agression. Allez dans le bureau du psychologue et lisez le dossier qui se trouve sur le bureau. Prenez la voiture et allez à Old Nugget (entre 8th et 9th sur E. Palm).

Arrivé à Old Nugget prenez le "scraper" et les enveloppes de votre coffre. Cliquez avec l'icone "oeil" sur la gauche de la voiture arrêtée. Mettez le "tracking device" dans la voiture et utilisez le "scraper" sur la voiture. Entrez dans le bar et quand le deuxième joueur de billard arrive cliquez sur lui avec l'icone "oeil" et choisissez l'arme. Quand il file, prenez la voiture et suivez le point qui clignote sur le plan de la ville.

Quand vous arrivez à l'endroit de l'accident, sur la freeway, ouvrez le coffre et prenez les "flares". Cliquez sur la route avec les flares et regardez sur la porte du véhicule et prenez la clé. Ouvrez le coffre à l'aide de cette clé et cliquez avec l'icone "main" sur les paquets de cocaïne. Après l'arrivée du médecin légiste retournez au bureau. Ouvrez le tiroir de l'officier Morales avec la clé et notez la combinaison. Fermer le tiroir, prenez l'ascenseur et allez au rez de chaussée et donnez les objets trouvés sous les numéros 199145 et 199144. Retournez à l'hôpital embrasser Marie et rentrez à la maison.

SIXIEME JOUR

Allez au bureau et parlez au capitaine. Prenez l'ascenseur et allez au premier étage. Entrez dans la ves-

tière des hommes.

Prenez le rouleau de papier des toilettes et mettez le dans la cuvette et sortez dans le couloir. Parlez à l'employé qui part réparer les toilettes. Entrez dans le vestiaire des femmes et cherchez et ouvrez le casier de Morales. Cliquez sur le contenu du casier avec le notebook. Retourner au bureau des homicides et parlez au capitaine.

Allez au bureau du médecin légiste. Cherchez le corps de Rocklin en regardant les étiquettes sur les pieds des cadavres. Quand le médecin arrive notez la dernière adresse de la victime. Prenez et ouvrez l'enveloppe. Retournez à la voiture et rendez vous à l'hôpital. Donnez le médaillon à Marie et retournez à la voiture et rendez vous à l'adresse indiquée par la radio. Quand vous arrivez à la maison qui brûle, prenez le scraper et les enveloppes du coffre et quand le feu s'arrête entrez dans la maison. Prenez la photo qui se trouve au milieu de la chambre. Regardez la et notez l'adresse et l'uniforme de l'homme. Entrez dans la deuxième chambre et utilisez le scraper pour prendre un peu de sang et les cheveux. Retourner à la voiture et allez à Oak tree Mall. Entrez dans le bureau de recrutement pour l'armée montrez lui votre badge et la

photo de Michael et Jessie Bains. Récupérer la fiche de l'imprimante et lisez la. Retourner à la station et allez dans le bureau du psychanalyste. Montrez lui le rapport militaire de Michael Bains et retourner à la voiture.

Rendez vous à l'adresse de la photo et frappez à la porte. Allez au tribunal "courthouse" et parlez au juge. Montrez lui la photo des frères Bains et la coupure de presse. Prenez le mandat de perquisition et retournez à la maison de Bains.

Utilisez le mandat. Vous avez besoin d'aide. Allez à la station et donnez la photo, le sang, la coupure de presse, le livre et la bague. Retournez voir le juge et parlez lui. Elle vous donnera le papier pour avoir de l'aide. Retournez à la maison de Bains.

Cliquez sur Sonny avec l'icone "arme" et entrez dans la maison. Quand l'homme apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix. Un deuxième suspect apparaît. Avancez derrière lui et utilisez les menottes. Fouillez le canapé et prenez la télécommande. Cliquez avec la télécommande sur la télé et mettez la chaîne huit. Entrez dans la cheminée et quand le troisième suspect apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix.

PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 30 35 7E par 21 EE 30 00 7E.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &3EFD,0.

CPC

PHANTOM FIGHTER

Quand la page de présentation apparaît appuyer sur le bouton droit de la souris et vous aurez des vies infinies.

AMIGA

AMIGA

PLAGUE

Appuyer sur le bouton gauche de la souris lorsque la page présentation apparaît. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du jeu. Vous aurez ainsi de l'énergie illimitée.

PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 04 32 0A 00 par 3E 80 32 0A 00.

Pour avoir des vies infinies, faites
POKE &72C3,&80.

CPC

POWER MONGER

Comment faire quand on commence le jeu avec un petit nombre d'hommes (15 par exemple)? Eh bien il faut trouver une ville avec un nombre d'habitants inférieur à l'effectif de votre armée (10 par exemple) et de les attaquer en attitude passive. De cette manière, il n'y aura aucun mort et votre armée gagnera la bataille et vous pouvez recruter tous les habitants de la ville.

Si vous avez du mal à construire des catapultes ou des canons, voici un petit truc pour en construire très rapidement:

Après avoir ordonné à vos hommes de construire quelque chose (en attitude agressive), laissez revenir vos hommes à la ville et au moment où ils vont repartir pour retourner chercher du bois, prenez la nourriture de la ville (même s'il n'y en a pas!!) et réagissez le symbole des inventions, vous aurez bientôt une catapulte. (Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez l'action mais si vos hommes construisent des arcs, changez de ville!).

Pour les canons, il faut faire la même chose mais après que la petite maison au dessus du puits de la mine soit construite.

AMIGA

Quelques petites astuces:

ST

Au début du jeu, il y a toujours un peu à manger dans la tour de départ.

Si un village a plus d'hommes que vous, vous pouvez les prendre un par un quand ils sortent du village.

Si vous voyez un soldat ennemi se rapprocher de votre armée, il faut le tuer car une fois sur deux c'est un capitaine ennemi qui veut vous espionner.

Après un combat, attardez-vous un peu, près des cadavres. Peu à peu, vous verrez apparaître sur les dépouilles des armes, des bateaux,...

CPC

PRO SKI SIMULATOR

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKI SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7055 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,04
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA 13,02,ED,B0,3E,05,32,71,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA FE,79,C3,88,7B,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

AMIGA

PP HAMMER

BLOCK EDITOR V1.0

' PPHAMMER trainer

DATA 306704,"PPHAMMER",1,"vie illimitée"

sum:

DATA 0001,0,4ae00,0d,01,00,01,*

Voici tous les codes:

2 : ETDVERWF	33 : SDHVJBDC
3 : ASTUVJVE	34 : DCBGDADB
4 : EJJUAHJE	35 : SBVFEWVA
5 : ICTRGAD	36 : CWHFVUFA
6 : EHWSTFSC	37 : JVEEBTWW
7 : BFISHDRC	38 : BUUDSSVV
8 : FEGRJCGB	39 : JSRDUJVV
9 : JDWJDBUB	40 : BRDRHIAU
10 : FBTREWIA	41 : JJARJHSU
11 : BAFHVVGW	42 : BHJRDFRT
12 : EWCHAUBW	43 : RGGHGEFS
13 : HUSISSIV	44 : CFWHADTS
14 : DTIFURDU	45 : RDTICBHR
15 : WSBFHJCU	46 : CCFUTAFJ
16 : DRVGJIUT	47 : RBVUUWTJ
17 : HIHDDGET	48 : BWSVHUHI
18 : DHEGFFWS	49 : TVEVGTGI
19 : AGUFAEVR	50 : AUBSISBH
20 : EERFCCJR	51 : TSRUCJIG
21 : IDEATBWJ	52 : IRHUEIDG
22 : ECTWVAVI	53 : TJBAVHCF
23 : AAJWHVJI	54 : AIUWAGUE
24 : DWDCJUAH	55 : UGGWSEEE
25 : RVACITSH	56 : JFECUDWD
26 : CTJCRRG	57 : UEUCHCVD
27 : RSFSEJFF	58 : BCRBJAJC
28 : CRVSVITF	59 : UBDDCWBB
29 : RISTAGHE	60 : JAADEVTB
30 : CHEURFGD	61 : SVJEWTSa
31 : SGBUUEBD	62 : WUGFBFSW
32 : DERVHCIC	63 : STWFSRTW

Toujours avec une cartouche pendant le jeu mettez en \$6eb6 (=adresse mémoire) les octets 04 6d 00 00 00 96

PC

POPULOUS

Pour avoir une tonne de mannes, sauvez votre partie et à l'aide d'un éditeur de secteurs chargez le fichier correspondant ('PARTIE.GAM' par exemple), placez-vous au secteur 48, offset 274 et écrivez FF FF FF. Vous pouvez renouveler cette opération à chaque fois que vous êtes en manque. Si avec cette méthode vous n'arrivez pas à battre l'adversaire, faites la même opération et placez vous à la ligne pile en dessous (offset 280) et mettez 01 00 00. Ceci était la manne de l'adversaire.

PREDATOR

```

10 REM Energie infinie et balles infinies
20 REM Pour PREDATOR Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4291 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,C2,91,32
140 DATA 7C,93,CD,14,A0,C9,1E,00,16,10,0E,86,21,0F
150 DATA 90,DF,2D,A0,C9,0E,00,16,16,0E,81,21,00,92,DF
160 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM balles et énergie infinies sur PREDATOR
20 REM version DISK - compil micro club 9
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 2:FOR A=&A000 TO &A032:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4926 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"1=LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2=JE SUIS TROP FORT DONC PAS LA BIDOUILLE"
90 INPUT"VOTRE CHOIX ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A004,0
110 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE";
111 PRINT"ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:[CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,3D,32,C2,91,32,7C,93,3E,4E,32
140 DATA 2F,A0,CD,14,A0,C9,16,10,0E,86,21,00,90,CD
150 DATA 29,A0,16,16,0E,81,21,00,92,CD,29,A0,C9,1E
160 DATA 00,DF,2F,A0,C9,66,C6,07

```

Pour avoir des balles infinies, allez en piste 16 secteur 86 à l'adresse &1C2, où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F3 97 3A par ØØ 32 F3 97 3A.

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 22 secteur 81 à l'adresse &17C, ou vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F2 97 FE par ØØ 32 F2 97 FE.

Pour avoir des balles infinies: POKE &35C2,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &A77C,Ø

PROPHECY

Voici les codes des niveaux:

- 3 - IMAGITEC
4 - JOJO SRN
6 - GUSTAVUS
7 - NINIASDL

PREDATOR II

```

BLOCK EDITOR V1.0
' PREDATOR II Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 5140,"PREDATOR II",1,"credits illimites"
sum:
DATA 0003,0,00000,004,0004,db,b6,c4,82,68,5a,88,41
DATA      0,00000,060,0004,60,00,01,ce,2f,08,70,00
DATA      0,00000,230,001e,43,f9,00,07,ff,00,2f,09
DATA 22,fc,11,fc,00,4a,22,fc,52,6c,4e,f8
DATA 32,fc,30,00,70,00,4e,ee,00,04,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*

```

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) "YOU'RE ONE UGLY MOTHER".

[illegible]

```

10 REM Energie infinie et choix du level
20 REM Sur PREDATOR 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6FFF:FOR p=&7580 TO &75C8
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&18CD THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)":lv
100 IF lv>4 OR lv<1 THEN 90
110 POKE &75B6,lv:MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de PREDATOR 2..."
130 CALL &BB18:CALL &758F
140 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,75
150 DATA C9,CD,83,75,21,9B,75,22,0C,01,C3,00,01,21
160 DATA A4,75,22,92,70,C3,00,70,32,51,99,32,69,00
170 DATA 21,C1,75,11,0C,9A,01,08,00,ED,B0,3E,00,32
180 DATA 18,BA,32,83,B0,3D,C3,3B,00,87,21,98,85,85
190 DATA 6F,FB,00

```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 33 95 D6 02 par 33 95 D6 00.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets C9 3E 01 32 83 F5 par C9 3E XX 32 83 F5, avec XX compris entre 1 et 4, puis remplacez les octets AF C3 3B 00 par 3E YY C3 3B, avec YY=XX-1.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &DE51,Ø.
Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &FF18,niv
POKE &7Ø9Ø,&3E:POKE &7Ø91,niv-1&
POKE &7Ø92,&C3:POKE &7Ø93,&3B
(niv compris entre 1 et 4)

AMIGA PREHISTORIC TALES

BLOCK EDITOR V1.0

'PREHISTORIC TALES Trainer par Manu (C) Joystick

DATA 8821, "Prehistoric Tales", 1, "Vie illimitée"

sum:

DATA 0002, 0, 00000600, 00000094, 0004, 61, 00, 0D, D8

DATA 4E, B8, 20, 00

DATA 0, 00001200, 0000006F, 000C, 11, FC, 00, 4A, 26

DATA 84, 4E, B8, 20, 00, 4E, 78, 4A, 4F

DATA 43, 48, 45, 4E, 20, 48, 49, 50, 50, 45, *

Pour avoir des vies infinies, allez au block 3, offset \$094 et remplacez les octets 4EB8 2000 par 6100 0DD8. Puis au block 9, offset \$06F, remplacez les octets 4A4F 4348 454E 2048 4950 5045 par 11FC 004A 2684 4EB8 20 00 4E75.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, prenez un éditeur de secteur et recherchez 5368 00 30 33FC 0011 et remplacez par 4E71 4E71 33FC 0011. Pour le joueur 2, remplacez 5368 0030 33FC 0012 par 4E71 4E71 33FC 0011.

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 53 68 00 30 33 fc 00 11 et 53 68 00 30 33 fc 00 12 remplacer 53 par 4a

CPC

PRO SKATEBOARD

10 REM Vies infinies sur PRO SKATEBOARD

20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0

50 FOR N=&A000 TO &A04C:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0

70 IF SUM<>7011 THEN PRINT"DATAS ERROR":END

80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06

90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000

100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80

110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D

120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,3,0E,BC,3E,03

130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53

140 DATA E9,01,ED,B0,3E,04,32,71,01,C3,70,01,3E,B6

150 DATA 32,B0,06,C3,00,80,00,00,00,00,00,00,00,00

Compil Quattro n°3

Pour avoir du temps infini :

POKE &0111,0

POKE &012C,0

POKE &012D,0

CPC

PLATOON

10 REM Energie infinie

15 REM sur PLATOON version Disk

20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert

30 MEMORY &8FFF:MODE 1

40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<>4490 THEN 65 ELSE 70

65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"

80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"

90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C

100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,1

110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"

120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000

130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW

140 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,34,A0,18

150 DATA 03,21,31,A0,11,2F,91,01,03,00,ED,B0

160 DATA 3E,4E,32,2E,A0,CD,21,A0,C9,16,17,1E

170 DATA 00,0E,B5,21,00,90,DF,2E,A0,C9,66,C6

180 DATA 07,FD,34,02,00,00,00,00,00,00,00,00

190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM élimine tous les vilains pas beaux dans PLATOON

20 REM version DISK - compil micro club 9

30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991

40 REM RHAAAA la rage de vaincre !!!

50 MODE 1:FOR A=&1000 TO &1094:READ A\$

60 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT

70 IF C<>14198 THEN PRINT"DATA ERROR !":END

80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"

90 CALL &BB06

100 CALL &1000

110 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD

120 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,40,11,07,06,CD,4B,10

130 DATA 21,00,44,11,00,40,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9

140 DATA 01,7E,FA,ED,49,21,81,E7,22,AF,44,21,43,10

150 DATA 11,33,4E,01,08,00,ED,B0,C3,47,40,3E,C9,32

160 DATA A0,01,C3,00,C6,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5

170 DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,10,32,62,10,F5,11,00

180 DATA 01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,8C,10,16,09,7E

190 DATA CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB

200 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,14,32,79,10,18,C9,C9

210 DATA 4C,00,01,00,01,03,05,2A,FF

Compil MICRO CLUB 9

Pour ne plus avoir d'ennemi:

POKE &1A0,&C9

CPC

PRIZE

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &350D,0.

Pour avoir des armes infinies, faites:

POKE &3AEE,0.

PREHISTORIK

BLOCK EDITOR V1.0

PREHISTORIK trainer

DATA 692525, "Prehistbrik", 1, "NRJ illimitée"

sum:

DATA 0001, 0, a8c00, 14c, 06, 4e, 71, 4e, 71, 4e, 71

DATA 33, c0, 00, 01, 81, 28, *

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$028, du block 1399. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$166, du block 0369.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3039 0000 0980 906D 000A et remplacez-les par 3039 0000 0980 4E71 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$0C2, du block 0368.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3039 0000 0982 5340 et remplacez-les par 3039 0000 0982 4E71. La recherche, le remplacement et le calcul de checksum sont à faire 5 fois! Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$154, du block 1372, puis à l'offset \$01C, du block 1384, puis à l'offset \$1B8, du block 1394, puis à l'offset \$07C, du block 1416, puis à l'offset \$080, du block 1426.

Pour avoir l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et au block \$546 à l'offset \$14c mettez 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 33 c0 00 01 81 28

Au premier niveau, après avoir tué la tortue sans carapace, vous tomberez sur un écran où deux poissons carnivores montent et descendent dans l'eau. Il y a quatre berges entre chaque, de l'eau, pour tomber dans la pièce secrète ne sautez pas par dessus le premier puits mais laissez-vous tomber dedans.

AMIGA

Un peu plus loin dans le premier niveau, vous serez dans un écran où il y a une échelle près de l'eau qui aboutit à une plate-forme où se trouve un œuf, prenez l'œuf, puis allez à gauche dans l'eau: nouvelle salle secrète sous-marine.

Après avoir tué l'énorme dinosaure vert du 10ème niveau, au troisième écran du troisième niveau, avancez en frappant dans le vide plusieurs fois, vous trouverez ainsi de la nourriture cachée.

Lors de la première page présentation, quand on voit Grawagars massacrer allégrement l'ours Wagows le gloubi-boulga et mascidocus, attendre que l'ordinateur chéri s'arrête de charger, puis tapez 'GRAWAGARS', puis frapper sauvagement la barre d'espacement. Et pour cheat modifier à donf, lors de la seconde page de présentation, tapez 'CYBELE' puis défoncez le bouton de tir de votre joystick. Vous voilà avec 400 vies!

ST

```
10 'Vies infinies pour PREHISTORIK Instal/Desinsta
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 86
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>8409 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,11,00,70,72,65,68,69,73,74,6F,2E,65,78
120 DATA 65,00,00,FF,0A,B8,02,3D,BA,03,01,CD,21,89
130 DATA C3,31,C9,BA,80,86,B8,00,42,CD,21,B4,3F,B9
140 DATA 01,00,BA,10,01,CD,21,31,C9,BA,80,86,B8,00
150 DATA 42,CD,21,B4,40,B9,01,00,80,3E,10,01,0A,74
160 DATA 0A,BA,12,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,BA,11,01
170 DATA EB,F4
```

PC

Avec un éditeur de secteur recherchez dans le fichier PREHISTO.EXE la séquence 9A 98 0A et remplacez la par 9A 98 FF pour avoir de l'énergie illimitée.

PC

Dans le deuxième tableau, au 5ème écran, sur la plate-forme au dessus de la deuxième grotte, si vous frappez à cet endroit, une fraise apparaîtra.

Voici quelque endroit où il faut frapper dans le vide pour qu'il y ait à manger qui apparaisse:

Dans le 2ème niveau au 5ème écran au-dessus de la 1ère grotte,

Dans le 2ème niveau au 13ème écran à l'endroit où se trouve le premier pingouin,

Dans le 2ème niveau au 14ème écran un peu avant le bonhomme de neige.

CPC

PRISON RIOT

Pour le être invincible recherchez les octets f2,bf,87,31,00 et remplacez le f2 par c3. Pour le temps infinis recherchez les octets d9,e5,d5,c5,2a et remplacez le d9 par c9. Pour les tirs infinis recherchez les octets 28,20,3e,f0,cd et remplacez le 20 par 00

Invincible: POKE &9e72,&C3

Temps infinis: POKE &A0C5,&C9

Tirs infinis: POKE &92C1,&00

PRINCE OF PERSIA

Pour changer de niveau pendant le jeu taper SHIFT L durant le jeu et cela jusqu'au 4ème niveau.

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer : 44 80 23 C0 00 04 par 4E 71 23 C0 00 04. Et si vous voulez avoir du temps infini: remplacer 53 B9 00 04 79 78 par 4E 71 4E 71 4E 71 puis rechercher 53 92 23 FC 00 00 02 CF et remplacez 53 92 par 4E 71.

```
10 REM Plus d'énergie et choix du level
20 REM Sur PRINCE OF PERSIA version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3848 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3
120 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-14) ";L:POKE &A009,L
130 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
150 POKE &A8A7,0:RUN"PRINCE"
160 DATA CD,16,A0,3E,FF,32,EA,90,3E,01,32,EF,90,3E
170 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,09,0E,45
180 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

CPC

Les points de vie: rendez-vous en piste 09, secteur 34, adresse &00EA et remplacez le 03 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie. Le choix des tableaux: rendez-vous piste 09, secteur 45, adresse &00EF où vous trouverez un 01. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre 02 et 0E.

CPC

Pour avoir plus d'énergie, remplacez les octets 3E 03 32 18 00 par 3E FF 32 18 00, ou bien allez en piste 9, secteur &45, à l'adresse &00EA, ou vous remplacez le 03 par un FF.

Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets 3E 01 32 10 00 par 3E XX 32 10 00, avec XX de 01 à 0E, ou bien allez en piste 9, secteur &45, à l'adresse &00EF, ou vous remplacez le 01 par XX.

Il faut attendre que les gardes vous attaquent (et l'as l'inverse sinon, il font un coup spécial qui fait mouche à presque tous les coups). Dès qu'ils veulent vous frapper, appuyer rapidement deux fois sur feu, la première fois pour les blesser, la deuxième pour éviter qu'ils vous fassent leur coup spécial (certains, très habiles, font les deux coups enchaînés, faites attention!).

ST

```
' Choix de niveau, temps au maximum
' et épée dans votre
' poche pour votre sauvegarde de PRINCE OF PERSIA
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
INPUT "Et choisissez votre niveau (1/12): ",n
IF n<1 OR n>12
  RUN
ENDIF
OPEN "O",#1,"PRINCE.SAV"
PRINT #1;"-";CHR$(0);CHR$(n);CHR$(10);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
CLOSE #1
```

ST

Ce cheat mode ne marche que sur la version Américaine.

Pour lancer le jeu, au lieu de taper 'PRINCE', tapez 'PRINCE BYPASS MEGA HIT'.

Maintenant en cours de jeu:

Shift-I: pour retourner l'écran

Shift-W: pour amortir une chute dangereuse

Shift-T: pour augmenter les triangles d'énergie

Shift-L: pour passer au niveau suivant

H: pour visualiser les tableaux de droite

J: pour visualiser les tableaux de gauche

U: pour visualiser les tableaux de dessus

N: pour visualiser les tableaux de dessous

K: pour tuer automatiquement l'ennemi

+: pour augmenter le temps restant

-: pour diminuer le temps restant

Vous pouvez ainsi visualiser des tableaux et y tuer les ennemis sans y avoir été avec votre personnage.

PC

Pour avoir du temps infini, allez au secteur 4, déplacement 409, et tapez 90 90 90 90.

Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 37, déplacement 47, et tapez FF.

Editez avec un éditeur de secteur, le fichier 'PRINCE.SAV'.

Pour avoir 100 minutes, allez au secteur 0, déplacement 0, tapez 64.

Pour commencer au 14ème niveau (embrassez la princesse), allez au secteur 0, déplacement 4, tapez 0E. (0E=14).

Pour avoir 10 flèches d'énergie, allez au secteur 0, déplacement 6, tapez 0A.

Pour finir les tableaux plus facilement, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), recherchez dans le fichier PRINCE.EXE la chaîne 1E 08 00 90 75 0E et remplacez par 46 06 EB 10 75 0E.

CPC

PROFESSIONAL JET SKI SIMULATOR

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette.)

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy', remplacez les octets 3E 81 32 67 83 par 3E 00 32 67 83, puis les octets 3E 81 32 95 83 par 3E 00 32 95 83.

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard', remplacez les octets 3E 81 32 E8 83 par 3E 00 32 E8 83, puis les octets 3E 81 32 16 84 par 3E 00 32 16 84.

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy' :

POKE &686D,0:POKE &6890,0

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard' :

POKE &68B3,0:POKE &68D6,0

CPC

PUNCH AND JUDY

```
10 REM Energie infinie sur PUNCH & JUDY version K7
20 REM Pressez DEL pour passer au level final
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7056 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA CD,3F,A0,CD,3F,A0,21,37,A0,11,00,02,01,30
110 DATA 00,ED,B0,21,23,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,53
120 DATA 9B,00,ED,B0,C3,40,00,21,00,02,22,6A,04,3E
130 DATA C9,32,71,13,21,DF,1B,22,06,04,C3,00,03,3E
140 DATA C9,32,C8,0D,C3,20,05,06,00,11,00,80,CD,77
150 DATA BC,21,40,00,CD,83,BC,C3,7A,BC,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets 01 00 10 ED 43 par C9 00 10 ED 43. Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, remplacez les octets CB 7F CA 00 03 par CB 7F CA DF 1B. Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 2A 1F 72 06 10 par C9 1F 72 06 10.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites: POKE &1371, & C9.

Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, faites:

POKE &0406, &DF:POKE &0407, &1B.

ATARI

PRISON

Après le premier niveau, une fois le robot tué, quand on trouve la fiche code, il faut cliquer sur la phrase en vert pour sortir, même si elle ne veut rien dire.

Au second niveau, dans les rues, quand on va complètement à droite, que l'on monte, puis qu'on va à gauche, avant de fouiller le meuble il faut couper le fil rouge de la bombe qui est placée totalement à gauche.

Toujours au second niveau, il faut penser à prendre la cravate dans la pièce où il y a un lit et deux garde-robes. Pour sortir de ce niveau, il faut aller tout à gauche, entrer dans la maison, déposer les explosifs devant la porte bouchée et décamber d'un saut bien ajusté.

Au troisième niveau, en suivant le chemin qui va à gauche, on arrive devant un club. On attend 21 heures pour rentrer et on trouve un morceau de planche qui doit être déposé au bord du trou (trop grand pour être sauté) totalement à droite, après la fontaine et les mines.

CPC

POP-UP

```
10 REM Vies et objets infinis sur POP-UP
15 REM version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &91FF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de POP-UP..."
50 CALL &BB18:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
60 LOAD"MP.BIN",&9200:POKE &9358,&A5:POKE 0,0
70 FOR p=&A5E8 TO &A607
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&A8F THEN 110 ELSE CALL &9200
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 3A,56,A7,FE,45,CA,58,03,AF,32,42,10,32,98
130 DATA 1D,32,A5,1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F,32
140 DATA EF,0D,18,E5
```

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1042,0.

Pour avoir des objets infinis, faites :

POKE &0DEF,0

POKE &1D14,0

POKE &1D98,0

POKE &1F21,0

POKE &1FA5,0

POKE &218D,0

PC**POPCORN**

```

10 ' Vies infinies pour POPCORN
20 ' plus de présentation (longue!!!)
30 ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
40 ' génère le programme POP.COM
50 OPEN "O",#1,"POP.COM"
60 FOR I=1 TO 115
70 READ A
80 PRINT #1,CHR$(A);
90 NEXT
100 SYSTEM
110 DATA 235,95,144,112,111,112,99
115 DATA 111,114,110,46,101,120
120 DATA 101,0,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,205
130 DATA 33,139,216,184,0,66,185,1,0,186,31,59,205
140 DATA 33,180,64,185,4,0,186,15,1,205,33,184,0
150 DATA 66,185,1,0,186,101,57,205,33,180,64,185,3
160 DATA 0,186,15,1,205,33,184,0,66,185,1,0,186
170 DATA 107,57,205,33,180,64,185,3,0,186,15,1,205
180 DATA 33,184,0,76,205,33,180,74,187,98,3,177,4
190 DATA 211,235,67,205,33,188,98,3,235,161,26

```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'POPCORN.EXE', les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez les par 90 90 90 90.

PC**PANZA KICK BOXING**

Pour ne jamais perdre de combat, il vous suffit de presser 'ESC' lorsque l'adversaire vous cloue au tapis. Vous ne perdrez pas vos % au cours du match. Les coups qui enlèvent le plus de point sont: coup de pied gauche dans la tête et le crochet du droit dans le ventre.

PC**POOL OF RADIANCE**

Pour avoir 255 points de vie, chercher dans les fichiers "CHRDATA.nbr" (nbr est le numéro du fichier). Placez-vous à l'offset &84 et taper FF ainsi qu'à l'offset &52. Pour avoir plus d'expérience faites pareil à l'offset &172 et mettez FFFF. Pour plus d'argent allez à l'offset &144 et mettez-y 1643. Voilà, c'est tout pour cette fois.

CPC**PSYCHO HOPPER**

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 21 35 F2 par 21 71 21 00 F2.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &0303, 0.

TERRASSÉ PAR UN VILAIN MONSTRE VERT?

FACILE...

3615 JOYSTICK

MOTS-CLÉ:

*SOS

OU

*POK



QUARTZ

' Vies infinies pour QUARTZ
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.

```
DIM a%(1000)
b%=V:a%(0)
c%=b%+&H1D6
PRINT "Insérez le disk de QUARTZ déverrouillée"
-INP(2)
r%=XBIOS(8,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
IF LPEEK(c%)=&H53790001
  LPOKE c%,&H4E714E71
  DPOKE c%+4,&H4E71
  a$="Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H4E714E71
    LPOKE c%,&H53790001
    DPOKE c%+4,&H5D76
    a$="Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
PRINT a$
```

ST

AMIGA

Pour être invulnérable, recherchez avec un éditeur de secteur le block 00 à l'offset \$300 et remplacez les octets 0000 0000 0000 0000 par 13FC 004A 0003 24B0 4EF9 0002 0000.

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 79 00 01 5D 79 6F 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6F 00. Ou rendez vous directement à la piste 7, secteur 8, offset \$1D6. Pour être invulnérable, recherchez les octets 9179 0001 5D72 6400 et remplacez-les par 6004 0001 5D72 6400. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 7, offset \$01AC.

' Vies infinies et Invulnérabilité pour QUARTZ
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512

```
FOR i%=0 TO 436 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E67BE
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
```

ST

```
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\QUARTZ.PRG",adr%,436
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0192,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0170,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,007C,0700
DATA 23FC,0001,4000,0000,0008,23FC,0001,4000,0000,0088
DATA 4FF9,0001,3FFE,4E67,41F9,00FF,8240,4298,4298,4298
DATA 4298,4298,4298,4298,4298,43F9,0007,2000,41FA,0010
DATA 70C8,22D8,51C8,FFFC,4EF9,0007,2000,13FC,0007,FFFF
DATA 8201,13FC,0080,FFFF,8203,4DF9,0007,8000,3C3C,0001
DATA 3E3C,003F,6100,0082,4CF9,00FF,0007,FD00,48F9,00FF
DATA 00FF,8240,4DF9,0001,4000,3C3C,0007,3E3C,02E0,6100
DATA 0060,4DF9,0007,4000,3C3C,004E,3E3C,000C,6100,004E
DATA 007C,0700,41F9,0007,4000,43F9,0007,526C,45F9,0000
DATA 0500,47F9,0000,B400,3E3C,049A,24D8,26D9,51CF,FFFA
DATA 7014,6100,005C,7012,6100,0056,33FC,6004,0001,63D6
DATA 33FC,6004,0001,63AC,4EF9,0001,4000,4E75,7A0B,0447
DATA 000B,6A06,3A07,0645,000B,3F05,4267,3F06,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,42A7,2F0E,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014
DATA 4A40,6BDE,4DEE,1600,5286,4A47,6EC8,4E75,1239,00FF
DATA FC00,0801,0001,67F4,13C0,00FF,FC02,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5155,4152,545A,00FD,0000,0002,1E00,0000,0000
```


ST**QUADRALIEN**

```

' Energie infinie pour QUADRALIEN
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'

PRINT "Inserez la disquette de QUADRALIEN"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,584,0)
IF LPEEK(m%+&H116)=&H81098109
  LPOKE m%+&H116,&H60026002
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,0)
  PRINT "Energie infinie installée"
ELSE IF LPEEK(m%+&H116)=&H60026002
  LPOKE m%+&H116,&H81098109
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,0)
  PRINT "Energie infinie désinstallée"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de QUADRALIEN"
END
ENDIF

```

Voici quelques codes pour les tableaux suivants :

- 2ème : 170961
- 3ème : 010665
- 4ème : 610169

CPC**QUAD**

```

10 REM Vies infinies sur QUAD version Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"PRESENT.ECR",&400:LOAD"AFF.BIN",&5000
60 CALL &5000:LOAD"TABLEAU.ECR",&400
70 LOAD"TABLU.BIN",&5000:CALL &5000
80 LOAD"QU.BIN",&302:POKE &7F66,0:CALL &5390

```

PERDU DANS UN JEU?

COOL...

3615 JOYSTICK

MOTS-CLÉ:

*SOS

OU

*POK

CPC**QUARTET**

```

10 REM énergie infinie sur QUARTET
20 REM version DISK - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&1000 TO &109B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>15625 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &1000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11
120 DATA 06,01,CD,52,10,CD,03,B9,21,88,98,11,00,DE
130 DATA 01,00,02,ED,B0,11,00,E6,06,02,ED,B0,11,00
140 DATA EE,06,02,ED,B0,01,7E,FA,ED,49,AF,32,46,3D
150 DATA 32,52,3D,32,5E,3D,32,69,3D,C3,88,13,22,7F
160 DATA 10,7B,32,5D,10,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,95
170 DATA 10,32,69,10,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E
180 DATA FB,21,93,10,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8
190 DATA 21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,80,10,C6
200 DATA 18,32,80,10,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1
210 DATA 2A,FF

```

Pour avoir de l'énergie infinie:

```

POKE &3D46,0:POKE &3D52,0
POKE &3D5E,0:POKE &3D69,0

```




R-TYPE

BLOCKEDITOR V1.0

' R-TYPE Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 142806,"R-TYPE",1,"les vies illimitées"

sum:

DATA 0001,0,22a00,b6,6,4E,71,4e,71,4e,71

DATA 53,39,00,00,42,0e,*

AMIGA

Une fois dans la table des high scores, tapez : "SUMITA." (en n'oubliant pas le point). Le cheat mode sera alors activé, et grâce à vos nouvelles acquisitions, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour arriver au neuvième tableau.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 227, offset \$b6, les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 00 00 42 0e

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0001 698E 6600 et remplacez-les par 6004 0001 698E 6600.

Ou rendez-vous à la piste 16, secteur 4, offset \$15E.

ST

FAST EDETEUR V1.0

DATA "R-TYPE"

DATA "Vies inf",0,16,4,&H15E,&H53790001,&H60040001

DATA "FIN"

ST

10 REM Invincibilite sur R-TYPE version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A589:READ A\$:A=VAL("&" + A\$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12731 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";L:POKE &A562,L+47
90 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BB06
100 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
110 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
120 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,20,CD
130 DATA 7F,A5,21,00,44,11,00,A0,01,00,02,ED,B0,21,00,40
140 DATA 16,08,CD,7F,A5,21,00,46,11,00,02,01,00,12,ED,B0
150 DATA EB,16,09,D5,CD,7F,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0E
160 DATA 20,F1,21,00,A0,11,40,00,01,00,02,ED,B0,F3,31,00
170 DATA 02,3E,37,32,9C,71,21,77,A5,11,00,10,01,40,00,ED
180 DATA 53,5A,00,C5,ED,B0,C9,3E,C9,32,A6,91,C3,FD,85,1E
190 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00

CPC

Si vous avez perdu trop de vies (sans toutefois perdre un crédit), quand vous êtes au monstre, appuyez sur F10. Vous recommencerez depuis le début d'accord, mais vous aurez regagné toutes les vies perdues et en plus, vous aurez des missiles à têtes chercheuses dès le début.

RAILROAD TYCOON

Après avoir fait une sauvegarde dès le début du jeu, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "RRO.SVE", allez au secteur 27 aux offsets 328 et 329 et mettez-y FF 7F. Vous aurez ainsi plein de dollars. Miam.

AMIGA

Pour se retrouver avec 9.999.999\$, commencez une partie, sauvegardez-la, puis à l'aide d'un éditeur de secteur, ouvrez le fichier "RRO.SVE", allez à l'offset 3748, où vous trouverez la somme dont vous disposez, et remplacez par 270F.

ST

Lancez le jeu, choisissez d'être un Tycoon en remplaçant les 3 options 'collision' par 'no collision'... Ainsi vous pourrez acheter par la suite les compagnies adverses.

Ensuite choisissez un endroit où se trouvent 3 ou 4 villes assez proches les unes des autres.

Ex: Lille, Bruxelles, Antwerpen.
Sans mettre de gare, reliez les entre elles en construisant des rails.

Voilà, maintenant le but est de dépenser 20 000 000.

Alors vous construisez des industries autour de vos terminaux, qui eux sont aménagés en maximum (restaurant, hôtel, hangar, etc...).

Une fois que vous êtes à -20 000 000 vous allez voir la couleur qui était rouge (négatif) devenir noir (positif). Mais en fait, vous êtes toujours négatif.

Attendez 2 ans. Vos actionnaires vont être outragés...

Tout de suite après, mettez 2 ou 3 trains en service, en choisissant les wagons selon les besoins des villes.

Attendez encore 2 ans. Et là, surprise, vous êtes président de la république. Regardez vos stocks, on voit même plus vos concurrents. Maintenant nous avons récolté des millions, vous allez pouvoir acheter vos adversaires.

PC

Si ça ne marche pas au bout de 2 ans, regardez si vos trains sont bien gérés, puis attendez encore 2 ans.

RASTAN

Pour être invulnérable :

POKE &1321,0:POKE &2399,0
POKE &239A,0:POKE &239B,0

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies à ce jeu, procédez de la manière suivante:

-Lorsque la page de présentation "RAINBOW PROJECT" apparaît, appuyez sur la barre d'espace et maintenir celle-ci enfoncée. La seconde page de présentation n'apparaîtra pas. La dernière page apparaîtra, appuyez sur "FIRE". Vous démarrerez le jeu avec des vies infinies.

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, allez au block 147, offset 51A0F et remplacez 4A68 0006 672E par 117C 0003 672E.

Pour passer le premier monstre au 4ème round, il faut aller à gauche puis à droite en l'évitant (tout au fond), puis se tourner et toujours tirer jusqu'à ce que son énergie descende.

Pour le deuxième monstre au 8ème round, quand le monstre descendra, monter tout en haut et tirer, quand il sera en dessous de vous, sauter sur les arcs en ciel.

Pour le troisième monstre au 12ème round, il faut avoir le triple tir et le tir rapide, sinon vous ne le passerez jamais.

Pour avoir les vies infinies, faites :

POKE &1C1E,0.

Pour choisir le level de départ, faites :

POKE &6FC4,level+11.

CPC

10 REM Vies infinies sur RAINBOW ISLANDS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 8777F:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &B66,1
40 FOR N=&A500 TO &A53C:READ A\$:"A-VAL"("A-")
50 SOW=&A8A4:POKE N,A:NEXT:POKE &B78,8FF
60 IF SOW<&A4315 THEN PRINT"DATA ERROR 111":END
70 PRINT"LEVEL DE DEPART (1-7) :C:POKE &A5B,C:11
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..." :CALL &B906
90 DATA 2:INK 0:0:INK 1:0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,SD,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,15,0A,CD,92,A5,11,00,E0,01,00,0F,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,03,CD,92,A5,21,00,54,11,00,02
140 DATA 01,00,04,ED,B0,ED,16,04,DS,CD,92,A5,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,7E,0A,20,F1,21,00,B0,11,00
160 DATA 96,01,00,ED,B0,21,67,A5,11,00,00,01,40
170 DATA 00,DS,ED,C9,F3,21,23,AA,11,23,AC,01,24
180 DATA A2,ED,B8,21,00,98,5E,23,56,23,4E,23,46,23
190 DATA 7A,B3,28,04,ED,B0,18,F0,AF,32,1E,1C,3E,0C
200 DATA 32,C4,67,C3,00,0A,1E,00,0E,01,05,CD,C6
210 DATA E1,C5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

ST

Dans la page de sélection 1 ou 2 joueurs presser la touche "4" et vous démarrez ce jeu avec 5 crédits.

ST RALLY CROSS CHALLENGE

1. FICHIER EDITEUR V1.1
2. Cible infinies pour les 4 joueurs
3. Pour RALLY CROSS CHALLENGE à taper en GPA 3.XX
4. À la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RALLY CROSS CHALLENGE", "A:\PROG"
DATA "99 clés ", &H5FA6 &H3BC0002, &H3BC0063
DATA "Clés infinies", &H7424, &H53300800, &H4E714E71
DATA "FIN"

Lorsque vous aurez atteint le cinquième tableau, commencez à jouer normalement, puis suivez la voie de chemin de fer jusqu'à ce que l'écran devienne blanc. Vous disposez maintenant de 24 Tokens que vous pourrez utiliser tout au long du jeu.

Pour choisir son nombre de clés, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier "PROG" et remplacez les octets 31 BC 00 02 08 00 52 6E FF FA et remplacez-le 02 par ce que vous voulez.

Ou rendez-vous à l'offset 55FA6.

Pour avoir des clés infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets 53 30 08 00 30 39 00 00 03 FE C1 FC et remplacez-les par 4E 71 30 39 00 00 03 FE C1 FC.

Ou rendez-vous à l'offset 57424.

RAMPAGE

10 REM énergie infinie sur RAMPAGE
20 REM version disk - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&600 TO &6B8:READ A\$
50 B=VAL("A-"):"A-VAL"("A-")
60 IF C>&13725 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
80 CALL &B906:POKE &68C,8FF
90 CALL &600
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,C6,0E,07,CD
110 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,0E,11,09,04,CD,43,06
120 DATA CD,03,B9,01,7E,FA,ED,49,AF,32,7D,22,32,8A
130 DATA 22,32,97,22,32,3F,32,37,40,32,75,40,32
140 DATA 68,88,32,69,88,32,6A,88,C3,00,81,22,70,06
150 DATA 7B,32,4E,06,15,DS,F1,FE,DD,CB,3C,32,86,06
160 DATA 32,5A,06,FS,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB
170 DATA 21,84,06,16,09,7E,CD,SC,23,15,20,F8,21
180 DATA 88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,71,06,C6,18
190 DATA 32,71,06,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A

CPC

10 REM énergie infinie sur RAMPAGE
20 REM version disk - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&600 TO &6B8:READ A\$
50 B=VAL("A-"):"A-VAL"("A-")
60 IF C>&13725 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
80 CALL &B906:POKE &68C,8FF
90 CALL &600
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,C6,0E,07,CD
110 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,0E,11,09,04,CD,43,06
120 DATA CD,03,B9,01,7E,FA,ED,49,AF,32,7D,22,32,8A
130 DATA 22,32,97,22,32,3F,32,37,40,32,75,40,32
140 DATA 68,88,32,69,88,32,6A,88,C3,00,81,22,70,06
150 DATA 7B,32,4E,06,15,DS,F1,FE,DD,CB,3C,32,86,06
160 DATA 32,5A,06,FS,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB
170 DATA 21,84,06,16,09,7E,CD,SC,23,15,20,F8,21
180 DATA 88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,71,06,C6,18
190 DATA 32,71,06,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A

Laissez seul debout le plus gros des immeubles, montez en haut de la façade (en étant bien sûr contre la façade), tournez-vous vers cette façade et appuyez sur FIRE. Quand votre immeuble s'écroulera, vous aurez une grande surprise. Pour une autre surprise, ne lâchez pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaîtra, allez vers le haut et alors, SURPRISE!

CPC RALLY II

Pour avoir l'énergie infinie, remplacez 3D 32 9A 15 3E par 00 32 9A 15 3E.

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &13D5,0.

CPC

RAMBO

10 REM Energie infinie sur RAMBO (Disk)
20 REM Four la Compil 11A COLLECTION CPC
30 REM Far Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face RAMBO..." :CALL &B18:OPENOUT"cm"
60 MEMORY &103F:CLOSEOUT:LOAD"rambo.dat",&1040
70 FOR P=&A500 TO &A599:READ A\$:"A-VAL"("A-")
80 POKE P,A:CH=CH+1:NEXT
90 IF CH<&949 THEN 100 ELSE CALL &A580
100 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
110 DATA AF,21,9C,9E,77,23,77,23,77,2E,AB,77,21,40
120 DATA 10,11,40,00,01,00,92,ED,90,C3,00,8F

Compl LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CD 37 5F 7E FE par 00 00 00 7E FE et les octets 2B 22 FA 91 par 00 22 FA 91. Ou allez en piste 10, secteur 44, adresse 00DC et remplacez le CD 37 5F par 00 00 00, et à l'adresse 00EB du même secteur remplacez le 2B par 00.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 0E FE 10 30 05 par 0E FE 10 18 05. Répétez POKE &ED,0 POKE &ECA,0 POKE &ED,0

Pour avoir de l'énergie infinie aux 3 joueurs: POKE &2C39,0 POKE &2C77,0 POKE &2C15,0 POKE &8868,0 POKE &8512,&18 POKE &8524,&18 POKE &88536,&18

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &8512,&18 POKE &8524,&18 POKE &88536,&18

ST

pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaîtra, allez vers le haut et alors, SURPRISE!

Pour avoir la life force infinie, faites:
POKE \$6637.0.

RANX

PAST EDITOR V1.0
'Energie et Eric infini à RANX ZARDE'
par A. SIMOES
DATA "RANX XEROX", "A:\AUTOXEROX.PRG"
DATA "R11" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"
DATA "R12" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"
DATA "R13" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"
DATA "R14" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"
DATA "R15" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"
DATA "R16" infinis", "EH1640A", "EH5190000", "EH60040000"

Pour le trainer chercher les octets 90 19 d0 c0
69 22 23 et remplacer par 60 04 00 c0 69 22
23

AMIGA

Pour commencer une partie avec 9999\$, il faut:

- charger Ranx
- Sauver tout de suite la partie
- Quitter Ranx
- Charger un éditeur de secteurs (genre Petools)
- Editer le fichier 'RANX.IMG'
- Aller au secteur relatif n°50, déplacement n°180 et 181
- remplacer les 00 00 par FF FF.

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez dans le fichier 'AUTOXEROX.PRG', les octets 5279 0000 6AFE 6100 et remplacez-les par 6004 0000 6AFE 6100. Ou allez à l'offset \$B104

Pour avoir de l'énergie (2), recherchez les octets 91B9 0000 6AF2 23C0 et remplacez-les par 6004 0000 6AF2 23C0. Ou allez à l'offset \$1648A.

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets B079 0000 64F8 6704 et remplacez-les par 5079 0000 64F8 6704. Ou allez à l'offset \$16402.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE CRIPPER. Pour pouvoir interrompre le soft avec la cartouche, il faut changer le nom du fichier 'LOADER2.PRG' en 'LOADER2.PR' (du répertoire 'AUTO'). Maintenant lancez le jeu, une fois chargé appuyez sur le bouton 'RING'. Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 6500 F906 et remplacez-les par 6000 F906. Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 91B9 et remplacez-les par 6004. Pour avoir des bronzes infinis, recherchez les octets 33FC 0000 et remplacez-les par 33FC 2328.

REAL GHOSTBUSTERS

BLOCK EDITOR V1.0
The Real Ghostbuster Trainer (c) JOYSTICK
DATA 3319,"The Real Ghostbuster",1,"les vies infé"
sum:
DATA 0002,0,000000,00000004,0004,01
DATA 04,87,63,ba,48
DATA bc,61,0,000000,0000000ac,000a
DATA 31,fc,4e,71,57,e0
DATA 4e,78,00,00,18,67,0a,33,c0,00,d1,80,"

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et charger le bloc 0 en \$40000 puis mettre 31 FC 4E 71 57 E0 4E 78 04 00 en \$400AC et enfin mettre 01 C4 87 63 en \$40004. Puis sauvegarder le Bootsecteur après cette modification (le bootsecteur étant le bloc 0 hiché...).

AMIGA

10 REM Vies et temps infinis sur REAL GHOSTBUSTERS
20 REM Version Disk du pack 'DOUBLES ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 48FF:MOB 1
50 FOR N=50000 TO 49031:READ A\$:A=VAL(" "+A\$)
60 SUM=SUM+A:PRINT N:A:PRINT
70 IF SUM<4544 THEN PRINT "DATA ERROR !!":END
80 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT "VOTRE CHOI (1-2) ":C
110 IF C=1 THEN FOR I=0 TO 4096:POKE I,0:PRINT "POKE 0"
120 PRINT:PRINT "INSEREZ LA FACE A DEFROGEE..."
130 CALL 4800:CLS:CALL 49000:GOTO 100
140 DATA CD,16,96,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3B
150 DATA CD,16,96,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3B
160 DATA 27,90,16,05,21,00,82,CD,27,90,C9,1B,00,0E
170 DATA 23,2F,2F,90,C9,66,05,87,00,00,00,00,00,00

CPC

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, éditez le fichier 'GBUSTERS.PRG', et recherchez les octets : 39 7C 00 05 00 00 37 7C et remplacez-les par 39 7C FF FF 00 00 37 7C. Ou remplacez-les à l'offset \$302C

ST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, éditez le même fichier et recherchez les octets : 37 7C 00 05 00 00 41 F9 et remplacez-les par 37 7C FF FF 00 00 41 F9.

ST RBI BASEBALL II

Lorsque vous lancez la balle et que le batteur adverse est à droite, mettez-vous complètement à gauche et tirez en maintenant le joystick vers la gauche. S'il est à droite appuyez tout simplement et maintenant appuyez. Voilà bravo!

ST RESOLUTION 101

' 99999999 Broucoufs
' et 99 vies pour RESOLUTION 101
' à taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a\$(10000/4)+4)
b\$="V:0"
PRINT "Insérez la dk de Sauvegarde déverrouillée"
-INP(2)
FOR P=1 TO 10
REFAT
UNTIL P=0
LPOKE b\$+EH14,4H5F500FF
DPOKE b\$+EH26,4H200
P\$=XBIDS(9,L:b\$,L:0,0,1,0,1,0,1)
NEXT P

Pour avoir 99999999 broucoufs, sauvegardez une partie sur une disquette vierge, avec un éditeur de secteur éditez la piste 1 pour la sauvegarde 1, la piste 2 pour la sauvegarde 2... Placez-vous à l'offset \$14 et tapez 05 F5 E0 FF.

Pour avoir 99 vies, faites comme le paragraphe ci-dessus mais placez-vous à l'offset \$27 et tapez 63.

Pour le choix de niveau, même baratin que la haut. Tapez à l'offset \$13, le niveau voulu moins 1 (exemple : pour le niveau 5 tapez 04).

CPC REVEAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 B0 14 par 17 00 32 B0 14.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4123,0.

CPC RESCATE EN EL GOLFO

Pour être invincible pour la première partie recherchez les octets c8,3a,58,ac,4f et remplacez le c8 par c9

Pour être invincible pour la deuxième partie recherchez les octets c8,3a,6c,3d,4f et remplacez le c8 par c9

Première partie invincible: POKE &B3CB,&C9

Deuxième partie invincible: POKE &9A9F,&C9

REVELATION

BLOCKEDITOR V1.0
'Revelation (C) Joystick 1991
DATA 7519,"Revelation",2,"Vies infinies"
DATA "Tempa infini"
sum:
DATA 0002,0,00000000,00000007,0004,26
DATA 43,2D,DD,CC,5D,32,D9
DATA 0,00000000,00000114,0008,AD,PA
DATA 01,8A,4B,D6,4B,71,2C,7C,00,00,04,00,4B,75
DATA 0001,0,00000000,000021A0,0028
DATA 21,FC,4E,71,57,E0,10,5A
DATA 31,FC,4E,71,57,E0,10,5A
DATA 04,80,23,FC,4E,71,4E,71,00,00
DATA F8,CC,33,FC,4E,71,00,00,FC,FE,4B,78,20,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

AMIGA

Pour avoir des vies infinies et du temps infini, changez sur le bootblock:
Offset \$004: CC5D 92D9 par 2643 2DDD
Offset \$114: 2C7C 0000 0400 4E75 par 4AFA 018A 4ED6 4E71

Offset \$280: il faut mettre 21FC 4EF9 0007 105A 31FC 1E82 105E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71 0000 0000 33FC 4E71 0000 0000 FCFE 4E18 2000.

ST

' Cadenas, Vies et Temps infinies pour REVELATION
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLNE adr\$,512
FOR I=0 TO 242 STEP 2
READ a\$
DPOKE adr\$+1,VAL(" "+a\$)
sum=sum+VAL(" "+a\$)
NEXT I\$
IF sum<>4B1E2AC7
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauvegarder ce loader"
-INP(2)
B\$AVE "A:\REVELA2.PRG",adr\$,242
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0002,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00AA,3F3C,0009,4B41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4B41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,48AE,DFFC,0000,0006,41F9,0007,F000,3F3C
DATA 0005,4267,3F3C,0000,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C
DATA 0008,484E,4F2F,0014,46FC,2700,33FC,0400,0007,P0B4
DATA 41FA,0014,327C,0400,7E64,12D0,31C7,FFFC,4E79,0007
DATA 317C,0009,0000,8B5A,33FC,0028,317C,0000,8B5E,23FC
DATA 0009,002B,0000,8B5A,33FC,4E71,0000,8B5B,1009
DATA 1B45,4568,7382,7265,7A20,6C61,2064,6573,7175,6574
DATA 7465,2064,6570,5245,5645,4C41,5449,474B,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

AMIGA

ROLLER COASTER RUMBLER

Vici quelques codes : EATME - AAAGGG-ALIENS - COFFEE - ZARNIE - FIGHT - TERRER

ST RENAISSANCE I

FICHIER EDITEUR V1.1

- Invulnérabilité pour les 4 premières parties du jeu
- par Antonio SIMOES pour RENAISSANCE I à taper en GFA 3.XI à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1

DATA "RENAISSANCE I", "A: \AUTO\GLEN_6.PRG"

DATA "DRAXIANS (Contemp)"

DATA "DRAXIANS (Contemp)"

DATA "DRAXIANS (Classic)"

DATA "DRAXIANS (Classic)"

DATA "INVADEURS (Contemp)"

DATA "INVADEURS (Contemp)"

DATA "INVADEURS (Classic)"

DATA "INVADEURS (Classic)"

DATA "FIN"

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Contemp), éditez avec un éditeur de secteur le fichier 'GLEN_6.PRG' dans le dossier 'AUTO' et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C8 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C8.

Où rendez-vous à l'offset \$2356.

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C4 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C4.

Où rendez-vous à l'offset \$2678.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADEURS Contemp), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD 76 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD 76.

Où rendez-vous à l'offset \$5336.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADEURS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD CE et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD CE.

Où rendez-vous à l'offset \$57CC.

CPC REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0B 0C 7C 3D 32 par 3A 0B 7C A7 32, puis remplacez les ses, comme des capteurs. 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE \$40C7,\$A7:POKE \$40FB,\$A7.

RETURN OF THE JEDI

Pour avoir les vies illimitées, éditez avec un éditeur de secteurs, le block 1258 et remplacez les octets 04 39 00 01 par 08 79 00 00 et recalculer le checksum

AMIGA

BLACK EDITOR V1.0

• RETURN OF THE JEDI Trainer (c) Joystick 1990

DATA 1289646,"RETURN OF THE JEDI",1,"les vies inf"

SUM:

DATA 0002,0,00000000,00000000,08,79,00,00

DATA 04,39,00,01,0,0090400

DATA 00000014,0004,24,82,64,65,28,C2,64,64,64,64

10 REM Vies infinies sur RETURN OF THE JEDI Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK

40 MEMORY 68000:MODE 1

50 FOR N=60000 TO 60020:READ A\$:A=VAL(" "+A\$)

60 SUM=SUM+A\$:POKE N,A

70 IF SUM<4000 THEN 70:ERREUR DANS LES DATA\$:END

80 PRINT "1 - ENLEVER LA BICOUILLE"

90 PRINT "2 - METTRE LA BICOUILLE"

100 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2) :";C

110 PRINT:IF C=1 THEN POKE 60004,428

120 PRINT:INSETEZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"

130 CALL 68006:CALL 60000:GOTO 10

140 DATA 0D,14,A0,3E,18,32,D1,91,32,4C,92,4E,32

150 DATA 2D,A0,CD,14,A0,C9,1E,00,16,07,0E,03,21,00

160 DATA 30,DF,2D,A0,1E,00,16,09,0E,05,21,00,92,DF

170 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

ST

• Vies infinies

• pour RETURN OF THE JEDI

• à taper en GFA

• par Gabriel ZENBIS

Open ":",#1,"AUTO\JEDI.PRG"

Seek #1,6266F

Write #1,0

Close #1

CPC RADIUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 F5 E6 0F par 00 00 27 F5 E6 0F.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE 88739,0

RICK DANGEROUS

BLACK EDITOR V1.0

• RICK DANGEROUS (Compil LES BATTANTS II)

DATA 53531,"RICK DANGEROUS",1

SUM:

DATA 00021,0,80700,110,1,4a,51,64

AMIGA

À la présentation, appuyez sur la barre d'espace et vous aurez un petit truc sympa.

Pour ceux qui désirent recommencer leur partie dans le même tableau, tapez Mooky à la place de votre nom.

AMIGA

Pour être invulnérable pendant le jeu, appuyer sur: HELP.

-Dans les tableaux 3 et 4, toujours prendre les premières sorties car sinon, vous recommencerez 2 ou 3 écrans en arrière.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1025, offset \$110, l'octet 4a à la place de 53

Compil LES BATTANTS II

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 04 39 00 01 00 04 49 6E (block 972, offset 03A4) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 6E. Pour avoir des bombes infinies, recherchez 04 39 00 01 00 04 49 70 (block 972, offset 188) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 70. Dans cette compil, le jeu Rick Dangerous est déjà en vies infinies. Pour choisir son niveau de départ, recherchez 42 79 00 04 30 18 4A 79 00 04 (block 928, offset 13E) et remplacez les par 33 FC 00 0X 00 04 30 18 4E (de 0 à 3). Pour sélectionner le niveau caché, recherchez 4A 79 00 04 30 1C 67 8 4A 79 (block 928) et remplacez les par 33 1C 00 03 00 04 30 1A 00 08.

PAST EDITOR V1.0

• Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS

• de la compil LES BATTANTS par Antonio SIMOES

• A chaque partie changer automatiquement de tableau!!!

DATA "RICK DANGEROUS LES BATTANTS", "A: \AUTO\ RICKET.PRG"

DATA "Vies infinies", #E31548, #E04390001, #E04390000

DATA "Bombes infinies", #E3161C, #E04390001, #E04390000

DATA "Salles infinies", #E31770, #E04390001, #E04390000

DATA "Invulnérabilité", #E318EE, #E67066100, #E60066100

DATA "Invulnérabilité", #E31074, #E67066100, #E60066100

DATA "Choix tableau", #E2EBCA, #E47790002, #E52790002

DATA "FIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk, les octets 04 39 00 01 00 03 03 16 et remplacez-les par 04 39 00 00 03 03 16.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 12 et remplacez-les par 04 39 00 00 03 03 12.

Pour avoir des barres de dynamite infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 14 et remplacez-les par 04 39 00 00 03 03 14.

Compil LES BATTANTS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\RICKST.PRG', les octets 0439 0001 0003 0312 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0312. Ou allez à l'offset \$31458. Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 0439 0001 0003 0316 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0316. Ou allez à l'offset \$317F0. Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 0439 0003 0003 0314 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0314. Ou allez à l'offset \$3161C. Pour être invulnérable, recherchez les octets 6706 6100 FF26 6008 et remplacez-les par 6008 6100 FF26 6008. Ou allez à l'offset \$318BF. Toujours pour être invulnérable, recherchez les octets 6708 6100 0770 6000 et remplacez-les par 6008 6100 0770 6000. Ou allez à l'offset \$31074. Pour avancer d'un niveau à chaque fois que vous perdez, recherchez les octets 4279 0002 E8A8 4A79 et remplacez-les par \$279 0002 E8A8 4A79. Ou rendez-vous à l'offset \$2E8CA.

CPC ROBIN HOOD

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 32 30 60 C1 78 par 32 30 60 C1 AF.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites

POKE \$6C4E,\$AF.

TOUS

RISE OF THE DRAGON

Zut, j'ai encore oublié cette fiche carte d'identité à l'intérieur! N'est-ce pas ce que vous vous dites souvent? Voilà comment se libérer de ramasser cette carte quand on utilise le vidéophone: Dans le hall, en haut à gauche de l'écran, il y a un conduit de gaz. Cliquez sur le volant de la vanne qui libérera le gaz de sorte que la lampe court-circuite le système de fermeture de la porte.

Voilà la solution:

Chez Blade.

Ramassez les vêtements en boule à côté du lit, puis l'imper et enfillez ces vêtements. Allez au vidéophone, appuyez sur le bouton à gauche sous l'écran, prenez la télécommande à droite. Ne pas oublier le fax de la photo de Chandri Vincenzi. Après les trois messages, récupérez l'ID Card en cliquant sur la fente sous l'écran.

Au Pleasure Dome.

Allez au bar pour parler à l'homme tout au fond, au comptoir, en choisissant dans l'ordre les propositions 1, 2, 1 et enfin 2. A l'issue, il faudra lui donner le fax et avec les phrases 2, 2, 2, 2 on obtient l'adresse de Chen Lu.

Chez Chen Lu.

Il faudra aller vite pour éviter de se faire embarquer par les 'cops' et perdre ainsi un temps très précieux en prison. Récupérez son ID dans le vidéophone, puis allez dans la salle de bains pour y prendre le patch sur le meuble. Inutile de s'attarder puisqu'il est possible de revenir sans risque avec son ID.

Au 'City Hall'.

Adoptez avec l'ID une douzaine de roses: il faut se faire pardonner le lapin posé à Karyn! A gauche, on accède, entre autres, au bureau de Karyn. Il faudra pour pouvoir la voir, insister et repousser les avances d'une réceptionniste amoureux! Chez Records, en parlant à Karyn (3, 3, 3) et en échange des fleurs et d'un rendez-vous, elle analysera le patch trouvé chez Chen et lui rendra vos clefs. Ces clefs ouvriront chez vous l'armoire de toilette où se trouvent des mini-bombes et un tueur. Le revolver? Où le mettriez-vous, vous? Bien sûr, sous l'oreiller et les munitions à gauche du vidéophone!

Chez Chen puis au City Hall.

Ouvrez la porte de Chen avec son ID qu'il faudra récupérer.

pérer pour pouvoir lire ses messages. Dans la chambre, cliquez sur l'oeil du dragon (le code est 0772). Muni du papier, allez au City Hall où vous prendrez la direction du Warehouse District puis l'allée à gauche. Passez par l'entrée barricadée. En parlant au vicil homme (2, 1) et en échange du document trouvé chez Chen, il vous donnera une nouvelle adresse et quelques objets. Mettez le gilet pare-balles, sait-on jamais!

Chez Karyn.

Vers 19h, allez chez Karyn pour votre rendez-vous. Après une soirée romantique et une nuit que l'on imagine chaude, rejoignez Karyn à son travail. Elle vous remettra l'analyse du patch. En lui donnant l'ID de Chen, vous obtiendrez l'adresse de Johnny Qwong.

Chez Qwong.

Passer par la bouche d'égout. Soyez ensuite rapide, les rats feraient volontiers un repas de vous. A l'aide d'une bombe, ouvrez l'armoire électrique. Prenez ensuite le testeur. Connectez, quand les aiguilles des cadrans sont en zone verte, la cosse bleue sur le bas du fil bleu, la rouge sur le haut du fil rouge, la jaune sur le deuxième fil jaune en partant du bas. Il ne reste plus qu'à rentrer chez vous, brancher votre vidéophone.

Où les événements se précipitent.

Allez maintenant au City Hall, direction Warehouse. Entrez dans l'usine à droite et placez une bombe sur le panneau électrique. Retournez chez vous pour lire un dernier message adressé à Qwong. Laissez votre revolver pour aller au Pleasure Dome parler à 'The Fake'. A 22h, le 8/01, vous assisterez au Récroir à une réunion sanglante. Retournez chez vous et avancez l'heure jusqu'à ce que vous vous endormiez. Au bureau de Karyn, demandez-lui des informations sur Deng Hwang (2, 2). Demandez à la réceptionniste à voir le maître (1, 1) à qui, après avoir parlé (3, 2), vous remettrez l'analyse du patch. Chez vous, il faudra avancer l'heure jusqu'à ce que la lumière rouge du vidéophone témoigne d'un nouvel appel. L'appel de 'The Fake' aura lieu, quant à lui, à 12h11, le 8/04. Avancez l'heure jusqu'aux environs de 20h15 puis rendez-vous au Warehouse où vous aurez votre première scène d'arcade. Vous allez sauver The Fake qui vous remettra une arme et une ID Card.

Chez Deng Hwang.

Donnez la carte de The Snake au gardien. En parlant avec la réceptionniste (2, 3), elle vous donnera l'accès au poste de sécurité. A droite, une console... Appuyez sur 100KV off, appuyez sur la manette Security Sys. Insérez la carte qui vous sera refusée. Il vous faudra

TOUS

RISE OF THE DRAGON

entrer les codes couleurs manuels. Première série: rouge, jaune, violet, jaune, blanc. Deuxième série: première série + violet, jaune, rouge, violet, blanc. Troisième série: deuxième série + rouge, jaune, violet, bleu, blanc. Abaissez les interrupteurs 'Holdin Lock', 'Roof Lock' et montez celui nommé 'Break

fil électriques. Ressortez et prenez l'autre porte. Placez la poignée de fils sur Karyn, puis regardez son collier. En cliquant sur chacun des fils, vous les coupez. Vous saisissez Karyn qui vous remerciera d'un baiser hollywoodien! Vous essayez de vous enliser mais vous allez vous heurter à Bahumat pour

ST

ROAD BLASTER

Lorsque la voiture est en ligne de départ, tapez L (LAVILLA STRANGIATO), puis pressez les touches suivantes afin d'obtenir divers effets:

- X : fait tourner la voiture
- S : passer au stage suivant
- F : remplir votre réservoir
- G : met fin à la partie
- O : utiliser armes spéciales
- 1 : canon U2
- 2 : électro-boucliers
- 3 : nitro injecteurs

ROBOCOP

Dans les HIGH-SCORES, vous pouvez taper à la place de votre nom: "SUDEHEAD" pour accéder au niveau 2 directement "DISAPPOINTED" pour accéder au niveau 3.

AMIGA

Pour passer le troisième niveau (laboratoire de drogue), il ne faut pas monter le 1er escalier et aller tout droit au 1er mur; et la positionner son bonhomme contre le mur et faire haut, milieu, accroupi et refaire plusieurs fois et à un moment, Robocop passe à travers le mur. Ça fait gagner du temps!! Au dernier mur, pour passer au niveau 2, abattez les 2 cloisons à coup de poings en insistant.

CPC

Pour tuer le robot à la fin du premier stage, rester au milieu de l'écran et sauter (barre espace), en tirant. Pour réussir à le détruire il faut que votre niveau d'énergie soit à la moitié s'il se situe en dessous, vous avez peu de chance.

Au niveau 2: après avoir descendu les 2 marches, allez à gauche, il y a une caisse, baissez-vous et tirez: votre énergie remontera considérablement.

Pour identifier le bandit, commencez par les cheveux, puis les yeux, le nez, la bouche, le menton et les oreilles, c'est la meilleure solution pour éviter de perdre trop de temps.

ST

AMIGA

RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation 'EVIL NEVER DIES'.

ROBOCOP II

Taper pendant le chargement 'SERIAL INTERFACCE' et hop encore en chat mode il faut juste taper F9 pour faire le plein d'NRJ et F10 pour aller au niveau suivant.

AMIGA

Pour avoir le cheat NRJ, pendant le jeu taper 'BAMBOOZULEM' puis sur la touche HELP

Encore avec la canouche chercher les octets 4a 78 E16 aa 67 la 31 fe et remplacer par 4e 75 16 aa 67 la 31 fe

Pendant le menu de la présentation, appuyez sur F3 pour la table des Highscores. Tapez 'BAMBOOZULEM' puis la touche 'HELP'. Votre énergie est alors au maximum.

ST

Intoyo Stick Musicien (banquette)
-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins?

J'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 50000 F.

Mac Larynett Musicien (saxophones)
-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous!

-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio.
-je vous fais un chèque de 20000 F.

Lepex Abul Banquier
-Bonjour Monsieur

*Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 10%)

-euh! faites comme si je ne les connaissais pas
-ça m'intéresse...

-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-100000 F. ou
-200000 F.

*pour avoir un sponsor (10000 F par semaine)
il faudrait qu'on parle affaire

-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'

Au restaurant:

-bonsoir

-oublions les affaires un instant

-je vous écoute

-appelez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai

-je cherche un sponsor

-ça m'intéresse

Petitclous Alain Animateur

-wom bom balom bom balom bom boom!

-j'aimerais mieux vous connaître

-moi mon préféré c'est 'Night and Day'

Hannur Tom Musicien (chiviers)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)

-bonjour, c'est moi

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien

-j'ai un service à vous demander

-je vous veux absolument en studio

-je vous fais un chèque de 100000 F.

(attention aux chèques sans provision)

M'Bongobaline Taxisseur

-want bom balom bom balom him bount!

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...

-de quel instrument jouez-vous?

-ça tombe bien... j'adore!
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 20000 F.

Gasm Laure Journaliste
-je suis le successeur d'oncle James
-je suis un de vos admirateurs
-on vous apprécie dans le show-business
-par exemple Eric Calsum
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'

Au restaurant:

-bonsoir

-oublions les affaires un instant

-j'aurais besoin de quelques conseils
-j'essaie d'avoir des passages à la 'TV pour mon inter-prête

(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astree Capo Musicien (Guitariste)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)

-bonjour, c'est moi

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien

-vous êtes le meilleur des guitaristes

-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 100000 F.
(attention aux chèques sans provision).

Calson Eric Rédacteur en chef

-je suis le successeur d'oncle James

-j'aimerais mieux vous connaître

-ça rapporte un 'inx', ça!

-j'aimerais mieux

-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement

-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.

A la discothèque:

-bonsoir

-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement

-un article de presse

-écoutez-le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée

-allo, c'est Lili?

-je suis un de vos admirateurs

-se passionner pour le rock comme vous le faites
-aarrgh! le heavy metal! quel picul!

-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'

A la discothèque:

-bonsoir

-j'aurais qu'on parle...

-j'ai un service à vous demander

-j'aimerais participer à la tournée VRO Aid

Lamgoisse Jack sans profession
-salut, c'est moi
-il faut qu'on parle 'affaires'

-j'ai un boulot 'déléat' à faire...
-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'

Au bistrot:

-salut mec

-voilà, j'ai une combine pour le top 40

-avec 200000 F., tu vas acheter 10000 de mes disques
-chez superrecord ou
-chez mélodisk

Oncle James retraité

Oncle James donne divers renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son (faire plusieurs tentatives)

-je suis le successeur d'oncle James
-il faut qu'on parle 'affaires'
-fait pas vous laisser aller!
-vous êtes celui dont j'ai besoin
-je vous veux absolument en studio
-quelles sont vos conditions?

Yakasake Producteur (après un certain niveau de jeu)
-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-faudrait qu'on parle

*pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).

-je cherche un sponsor

*pour obtenir un spectacle

-un spectacle

-je vous fais un chèque de 100000 F.

ROCK'N'ROLL

Tapez "MAGIC MAP" (respectez l'espace), à la place de votre nom. Ainsi pendant le jeu vous pourrez visionner une carte très complète de tout le niveau. Pour cela il faut que le dessin symbolisant un oeil se trouve dans l'écran de contrôle (petit moniteur bleu). Dès lors en appuyant sur le bouton gauche de la souris une carte très utile apparaîtra.

AMIGA

Tapez "COUNTRY" à la place de votre nom vous aurez ainsi accès au JUKE BOX du jeu. Vous pourrez tranquillement choisir la musique que vous voulez entendre.

Tapez "RAINBOW ARTS" (respecter l'espace), à la place de votre nom. Un code apparaît (au début 00000000000000). Vous allez devoir entrer une combinaison de 12 chiffres ou lettres. Cette combinaison est divisée en 5 parties:

(La lecture du code se fait de gauche à droite).

1 ère: les 2 premiers chiffres, représentent le n° du niveau (ex : 19).

2 ème: les 2 chiffres suivants (ils n'ont aucune importance, mettez-y ce que vous voulez, chiffres ou lettres, ex: KK).

3 ème: les 4 chiffres suivants (en les additionnant les uns aux autres, vous devez obtenir un total qui est le numéro du niveau choisi, ex: 1+9+ 0+0=19. Ici la combinaison est 1909. Les combinaisons sont bien sûr nombreuses).

4 ème: les 2 chiffres suivants (comme dans la 2 ème partie, aucune importance, ex: AA).

5 ème: les 2 derniers (ils doivent représenter le numéro du niveau à l'envers, dans notre exemple 91). Ainsi pour atteindre directement le niveau 19, après avoir bien tapé "RAINBOW ARTS" à la place de votre nom, la combinaison à rentrer est par exemple : 19KK1909AA91.

10 REM Vies infinies sur ROCK'N'ROLL version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 68777:MODE 1
40 FOR N=6000 TO 6021:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SUM=A:POKE N:A=HEX
60 IF SUM<3010 THEN PRINT"DATAS ERROR (1)*:END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT"INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6009,43D
110 PRINT"INSERER LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL 6806:CLS:CALL 6000:RUN:DISC
130 DATA CD,11,AD,3E,4E,32,1E,AD,3E,00,32,2D,91,CD
140 DATA 11,AD,C9,1E,00,1E,05,0E,C2,21,00,90,DF,1E
150 DATA AD,C9,6E,6E,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 BB 11 7E 3D par 21 BB 11 7E 00. Ou bien allez en piste 5 secteur C2 à l'adresse &12D où vous remplacez le 3D par un 00.

CPG

Après avoir tapé votre nom, au lieu de taper RETURN faites TAB et entrez le code VBWSH4U47MSRWU7.

PC

EN *PA
TON VIEUX MATOS
TU REVENDRAS
3615 JOYSTICK

Voici la liste des codes d'entrée du logiciel RA.

AMIGA

- 1- WOBBLER
- 2- YIG
- 3- CTHULHU
- 4- LOVECRAFT
- 5- TOMMYKNOCKERS
- 6- WATCHERS
- 7- MIDGARD
- 8- UNICORN
- 9- ISIS
- 10- MIDNIGHT
- 11- KAZGAROTHI
- 12- MISCATONIC
- 13- THORBRADIN
- 14- MISUKAL
- 15- ABANASINIA
- 16- EARTHMOTIER
- 17- AZATHOTH
- 18- AKALLABETH
- 19- SILMARILLION
- 20- DRAUG
- 21- SINDARIN
- 22- OSIRIAND
- 23- MITHRIL
- 24- GLAURUNG
- 25- ELBERETH
- 26- THORON
- 27- AMARTH
- 28- THARGELION
- 29- NAUGRIM
- 30- MEREMONT
- 31- CAERWEDDIN
- 32- STAIRHATTE
- 33- MANDELROT
- 34- VONKOGH
- 35- CHRISTUS
- 36- SEHOVA
- 37- 92EF SMP 92 E2
- 38- RAWTHEDREX
- 39- HELLMASER
- 40- PINHEAD
- 41- DEVAPAC
- 42- EINSTEINIUM
- 43- PROTACTINIUM
- 44- PROMETHIUM
- 45- J S BACH
- 46- TOCCATA ET FUGA
- 47- BRANDEBURG
- 48- COLONIA CLAUDIA

RAIDER

Quelques codes qui vous permettront d'aller plus loin :
shot, dyke, high, pear, kiln, band.

Voici quelques codes de niveaux:

ST

- OSIRIS
- ISIS
- SHINX
- PEKTORAL
- TUTHIMOSIS
- PENONURIS
- HAREMHAB
- OSTRAKA
- AMENIRDIS
- MONTMETH
- NESPEKATSHUTI
- IDEFIX
- KATHIAROS
- ARSINOE
- SARAPIS
- BES
- XENOPHON
- FAYENOF
- TANIS
- MENIDES
- ESCALIS
- HORUS
- SESOSTRIS
- AMENOPHIS
- AMENIET
- EJE
- RAMSES
- SETHOS
- HORMACHET
- KOUROS
- PTOLEMAIOS
- BERENKE
- SKYPIUS
- CRISPINA
- THUMVIS
- ZAGAZIG

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-monitor (sans drive externe) : 1 d'ôira (le char-gement vous donnera une adresse qu'il faut noter (first segment at 5000000) b 'ad-res-sel+3a' (il faut calculer préalablement cette adresse) g 'ad-res-sel' h 200000 800000 60 34 04 79 00 01 00 (changer 60 34 79 00 01 : adressel 22 57 00 par 60 34 79 00 00 01) : adressel 22 57 4e d1 g adressel

AMIGA

EN *BOU DES JEUX TU T'OFFRIRAS 3615 JOYSTICK

PC

1. REM VIES INFINIES POUR ROGER RABBIT
2. REM PAR ROUSSEAU
- 10 CLS:KEY DEF:FOR I=1 TO 196:READ AS:L\$=L\$+VAL("EH"+AS)
- 20 OPEN "A:\ROGERJOT.COM" FOR OUTPUT AS#1
- 30 PRINT #1,L\$:CLOSE #1:END
- 40 DATA 08,1F,88,10,35,CD,21,89,1E,94,01,8C,06,96,01,FA
- 50 DATA 38,00,00,0E,08,C7,06,40,00,2B,01,8C,02,42,00,FB
- 60 DATA 84,09,0E,1F,BA,9C,01,CD,21,BA,00,02,CD,27,82,FC
- 70 DATA 09,75,60,2E,A3,98,01,2B,89,1E,9A,01,50,5B,53,50
- 80 DATA 1E,56,51,8E,0B,89,00,80,8B,8F,81,3C,80,06,74,05
- 90 DATA E2,FE,89,1E,00,81,7C,02,14,82,74,0A,81,7C,02,80
- 100 DATA 21,74,03,83,EA,FE,C7,06,40,00,2B,01,8C,02,42,00,FB
- 110 DATA 44,05,90,89,00,80,8B,8F,81,3C,9A,40,74,05,82,FE
- 120 DATA E9,04,00,C6,44,01,90,59,5E,1F,2B,01,98,01,2E,89
- 130 DATA 1E,9A,01,BA,00,00,00,00,00,00,00,00,43,48,41,52
- 140 DATA 47,45,52,20,4C,45,20,50,52,4F,47,52,41,4D,4D,45
- 150 DATA 20,27,57,46,52,52,77,0A,00,20,20,20,20,20,20,20
- 160 DATA 20,20,20,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

PC

Ce petit listing vous génère un fichier C:\ROGERJOY.COM qui devra être lancé avant le fichier WWFR

Pour passer l'énorme crise qui vous bloque le pas-sage au poteau "L", vous devez:

- 1/ passer la première flaque de trempe avec les chaussures qui glissent.
- 2/ tuer les fourmes avec des cigares à pétard ou autre gag narbant que vous trouverez dans les caisses avois-nantes, (pour faire rire une fouine, il faut qu'elle soit de face).
- 3/ revenir sur votre chemin et recouvrir la flaque de trempe par de l'huile collante, (vous aurez alors fabriqué un chemin sur la trempe).
- 4/ une fois revenu au début, vous monierez chercher l'ainant (vous redescendrez grâce au gag qui ouvre une trappe sous vos pieds).
- 5/ vous n'aurez plus qu'à aller au poteau "E" et à mon-ter. Là, vous trouverez un boîtier contre le mur, déclen-chez-le et des crochets apparaîtront. Utiliser l'ainant pour vous y accrocher. Vous serez emporté au deuxiè-me niveau.

Pour avoir du temps infini à la deuxième partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche de pause.

AMIGA

- 1D REM Energie et choix du level sur RUNNING MAN DE
- 20 REM (C) JOYSTICK
- 30 MEMORY 63000:MODE 1
- 40 FOR N=63000 TO 63335:READ AS:A=VAL("E"+AS)
- 50 SUM+SUM+A:POKE N,A:NEXT
- 60 IF SUM<5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END
- 70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) " :L=POKE 63328,L-1
- 80 PRINT"PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
- 90 CALL 63806:CLS:CALL 63303
- 100 DATA 06,04,21,32,33,11,00,C0,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
- 110 DATA 7A,9C,21,00,8F,22,21,21,21,21,26,A3,11,00,BF,01,30
- 120 DATA 00,ED,B0,C3,62,63,13,39,04,32,B,01,30,27,C3
- 130 DATA C3,52,44,49,53,48,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &136E:Ø.

Pour choisir le level de départ, faites :

POKE &2770,niveau (Ø 4)

AMIGA

RECOVERY

BLOCK EDITOR V1.0

"RECOVERY (Compil MAXIMUM) Trainer par Manu (c)

Joystick 1991

DATA 2980,"Recovery",1,"Vie illimitée"

DATA 00,00,"

- DATA 003,0,00000000,00000004,11,02,51,3B,36
- DATA 04,FB,F2,0,00000000,000000A6,0004,60,00,02,58
- DATA 22,4D,4E,90,0,00000000,00000300,000A,22,4D,11
- DAT FC,00,60,5B,08,4E,90,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Compil MAXIMUM

Pour avoir des vies infinies, allez au block ØØ à l'offset 5004, et remplacez les octets 3607 FBF2 par 1102 513C. Puis au block ØØ, offset 50A6, remplacez les octets 224D 4E90 par 6000 0258. Puis au block ØØ, offset 5300, 00000 00000 00000 00000 par 224D 11FC 0000 5B08 4E90.

**EN *BOU
LES ANCIENNES BIBLES
TU COMMANDERAS**

3615 JOYSTICK



SHINOBI

Tapez sur l'astérix (*) lors du générique avec le dragon et vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez à chaque niveau sans que vos points ne descendent à zéro.

ST

Mettez le jeu en pause puis tapez au clavier : "LARSXViii" afin d'obtenir des crédits infinis.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$2a à l'offset \$98 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0

' SHINOBI trainer

DATA 21815, "Shinobi", 1

DATA "vies illimitées"

sum:

DATA 0001,0,5400,98,01,4a,53,*

10 ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI

20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK

30 ' (C) DAVID SIKI & JOYSTICK HEBDO

40 MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."

50 ADR=&2640:FOR A=110 TO 350 STEP 10:D=0

60 FOR B=0 TO 20:READ B\$:C=VAL("&"+B\$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT

70 READ B\$:IF D<>VAL("&"+B\$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE":A:END

80 ADR=ADR+21:NEXT

90 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPEZ UNE TOUCHE"

100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &2640

110 DATA 00,21,00,26,11,00,A6,01,00,03,ED,B0,21,87,A6,0E,FF,C3,16,BD,AF,73F

120 DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,0D,48,CD,38,BC,A8F

130 DATA 1E,06,18,08,F3,1E,65,01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,990

140 DATA 1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,3E,01,CD,0E,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11

150 DATA A6,3E,02,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,F0,A6,3E,28,21,00,0D,CD,FA,8D3

160 DATA A6,3E,C9,32,0B,37,21,BC,A6,11,76,37,01,06,00,ED,B0,18,0E,3E,06,670

170 DATA 32,8B,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,8E,7F,ED,49,AF,C3,00,480

180 DATA 0D,3E,28,18,01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9,3E,10,01,54,7F,ED,771

190 DATA 79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,0E,C8,21,55,A8,16,00,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D

200 DATA 55,A8,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,97F

210 DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,3E,A7,0E,18,799

220 DATA C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,BD4

230 DATA 18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,06,32,38,A8,79,1D,93,32,E0,A7,7B,32,CB,839

240 DATA A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA

250 DATA A8,79,32,39,A8,11,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,20,F4,11,29,A8,CD,9D3

260 DATA 85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE

270 DATA A8,CB,6E,28,F3,C9,01,23,A8,18,0B,01,0B,A8,21,4C,A8,18,03,01,D4,76D

280 DATA A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,B3,BD1

290 DATA A7,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,D4,A7,9A6

300 DATA 0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,00,00,0C,ED,78,A52

310 DATA 77,0D,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,20,C2,E1,A7,C3,08,C64

320 DATA A8,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FE,A7,E6,20,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,D03

330 DATA C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,9D4

340 DATA ED,78,F2,23,A8,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,00,00,00,00,45B

350 DATA 00,00,2A,FF,0D,01,03,04,09,0A,0C,0D,0F,02,06,08,12,14,18,2C,00,1F3

CPC

SATAN

Le code d'accès de la seconde partie du jeu est :

01020304

CPC

FICHIER EDITEUR V1.1

• Energie et Vies infinies à SATAN (Jeu 1)

• par A. SIMOES

DATA "BATAN (Jeu 1)", "A: \AUTOP.PRG"

DATA "Energie inf", "E1550, E15790000, E160040000

DATA "Vies inf", "E446C6, E15790000, E160020000

DATA "PIN"

FICHIER EDITEUR V1.1

• Brouillons et Energie infinies à SATAN (Jeu 2)

• par A. SIMOES

DATA "BATAN (Jeu 2)", "A: \AUTOP.PRG"

DATA "Brouillons inf", "E122E4, E16000000, E160040000

DATA "Energie inf", "E12E38, E15790000, E160040000

DATA "PIN"

Le code d'accès à la 2ème partie est: 01020304

PC

10 REM Vies infinies sur SATAN Olet

20 REM Code de la seconde partie : 01020304

30 REM (C) JOYSTICK 1990

40 MEMORY 48FFP:MODE 1

50 FOR N=4000 TO 4000:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

60 SDB=SDB+A:POKE N,A:TEXT

70 IF SDB<4415 THEN PRINT "DATA ERROR":END

80 PRINT "INSERER VOTRE ORIGINAL"

90 CALL E806:CALL E400

100 DATA 11,00,00,21,00,01,08,41,DP,38,40,21,00,00

110 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,26,AB,11,40,00,ED,53

120 DATA 10,02,01,00,00,ED,80,C3,00,03,3A,47,AA,3D

130 DATA 20,06,32,18,62,C3,3C,03,AF,32,99,65,18,77

140 DATA 66,C6,07,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

(Compil Les Battants II)

Partie 1

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées les octets 11 fc 04 67 5c 4e 75 à la place de 41 f9 03 42 84 6f

Partie 2

Pour avoir les vies illimitées les octets 31 fe 4e 75 2d fc 4e 75 à la place de 41 f9 03 42 84 6f

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "AUTO.PRG", les octets 5308 0000 33FC 0000 et remplacez-les par 6002 0000 33FC 0000. Ou rendez-vous à l'offset 546C6.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 97D6 6700 et remplacez-les par 6004 0000 97D6 6700. Ou rendez-vous à l'offset 15550.

ST

Partie 2

Pour avoir des brouillons infinis, recherchez dans le fichier "AUTO.PRG" du disk 2, les octets 96B9 0000 831C 6A08 et remplacez-les par D6B9 0000 831C 6A08. Ou rendez-vous à l'offset 522F4.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets, 5379 0000 82A6 6710 et remplacez-les par 6004 0000 82A6 6710. Ou rendez-vous à l'offset 52E38.

AMIGA

AMIGA

38 REM Vies infinies pour SILKWORM

39 REM PAR SILKRC Outilisme

40 A=1000000

50 A OISK (8.A,4,5)

60 POKE A+E68,25 XOR PEAK (A+E68)

70 A OISK (9.A,4,5)

80 A DISK (8.A,1,6)

90 LPOKE A+E68,434727070 XOR LPEAK (A+E68)

100 LPOKE A+E68,434727070 XOR LPEAK (A+E68)

110 LPOKE A+E68,434727070 XOR LPEAK (A+E68)

120 LPOKE A+E68,434727070 XOR LPEAK (A+E68)

130 A OISK (9.A,1,6)

140 PROCEDURE DISK (P,A,P,S)

150 VOIE XBI08 (P,L:A,L:M:0,M:S,M:0,M:1)

160 RETURN

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 11, 62, 61, 35, 7E, 28 et remplacez le 35 par 00.

Partie 1

Partie 2

Partie 3

Partie 4

Partie 5

Partie 6

Partie 7

Partie 8

Partie 9

Partie 10

Partie 11

Partie 12

Partie 13

Partie 14

Partie 15

Partie 16

Partie 17

Partie 18

Partie 19

Partie 20

Partie 21

Partie 22

Partie 23

Partie 24

Partie 25

Partie 26

Partie 27

Partie 28

Partie 29

Partie 30

Partie 31

Partie 32

Partie 33

Partie 34

Partie 35

Partie 36

Partie 37

Partie 38

Partie 39

Partie 40

Partie 41

Partie 42

Partie 43

Partie 44

Partie 45

Partie 46

Partie 47

Partie 48

Partie 49

Partie 50

Partie 51

Partie 52

Partie 53

Partie 54

Partie 55

Partie 56

Partie 57

Partie 58

Partie 59

Partie 60

Partie 61

Partie 62

Partie 63

Partie 64

Partie 65

Partie 66

Partie 67

Partie 68

Partie 69

Partie 70

Partie 71

Partie 72

Partie 73

Partie 74

Partie 75

Partie 76

Partie 77

Partie 78

Partie 79

Partie 80

Partie 81

Partie 82

Partie 83

Partie 84

Partie 85

Partie 86

Partie 87

Partie 88

Partie 89

Partie 90

Partie 91

Partie 92

Partie 93

Partie 94

Partie 95

Partie 96

Partie 97

Partie 98

Partie 99

Partie 100

Partie 101

Partie 102

Partie 103

Partie 104

Partie 105

Partie 106

Partie 107

Partie 108

Partie 109

Partie 110

Partie 111

Partie 112

Partie 113

Partie 114

Partie 115

Partie 116

Partie 117

Partie 118

Partie 119

Partie 120

Partie 121

Partie 122

Partie 123

Partie 124

Partie 125

Partie 126

Partie 127

Partie 128

Partie 129

Partie 130

Partie 131

Partie 132

Partie 133

Partie 134

Partie 135

Partie 136

Partie 137

Partie 138

Partie 139

Partie 140

Partie 141

Partie 142

Partie 143

Partie 144

Partie 145

Partie 146

Partie 147

Partie 148

Partie 149

Partie 150

Partie 151

Partie 152

Partie 153

Partie 154

Partie 155

Partie 156

Partie 157

Partie 158

Partie 159

Partie 160

Partie 161

Partie 162

Partie 163

Partie 164

Partie 165

Partie 166

Partie 167

Partie 168

Partie 169

Partie 170

Partie 171

Partie 172

Partie 173

Partie 174

Partie 175

Partie 176

Partie 177

Partie 178

Partie 179

Partie 180

Partie 181

Partie 182

Partie 183

Partie 184

Partie 185

Partie 186

Partie 187

Partie 188

Partie 189

Partie 190

Partie 191

Partie 192

Partie 193

Partie 194

Partie 195

Partie 196

Dans un premier temps, rappel de choses élémentaires :

- Fabrication de la poudre (gunpowder) : Il faut du soufre (sulphur), du charbon (charcoal), et du nitrate.
- pour obtenir le soufre, aller aux alentours des ruisseaux de lave en fusion qui se trouvent près du village Jukari : on y trouve des mares de soufre bouillonnantes. Utiliser l'espèce de passoire (on la trouve dans le labo du Professeur Rafkin) dessus : on obtient dix mesures de soufre.
- pour obtenir le charbon, utiliser n'importe quel arbre : on obtient une branche. Il suffit ensuite d'utiliser un feu (campfire, oven, firepit, etc...) dessus, et on obtient dix mesures de charbon.
- pour obtenir le nitrate, aller dans une des nombreuses cavernes d'Eodon : on y trouve de nombreuses concrétions cristallines multicolores. Les utiliser : on obtient dix mesures de nitrate.
- mélanger le tout en proportions égales dans un mortier (mortar), ou une pierre à moulin (grinding stone) et l'utiliser : voilà enfin la mixture tant convoitée !
- Fabrication des grenades :

Il faut un pot de terre cuite (hard clay pot), et cinq mesures de tissu goudronné (tarred cloth strip), et cinq mesures de poudre.

- pour faire un pot de terre cuite (mais on en trouve aussi de tout prêts dans les villages), il faut d'abord se procurer un bâton à creuser (digging stick), et aller l'utiliser au bord d'une rivière : on obtient une mesure de terre (clay). Utiliser cette dernière lui donnera la forme d'un pot (soit clay pot), il suffira alors d'utiliser un feu quelconque dessus pour obtenir un pot de terre cuite.
- pour obtenir une bande de tissu goudronné, prendre un morceau de tissu (cloth) et utiliser un couteau ou des ciseaux dessus : voilà dix bandes de tissu. Chercher alors une mare de goudron (tar pit) et l'utiliser sur les bandes de tissu. Et voilà !
- pour faire enfin la grenade, utiliser une bande de tissu sur un pot de terre cuite, en s'étant assuré d'avoir sur soi assez de poudre (cinq mesures par grenade).

- Fabrication des fusils :

Il faut des tiges de bambou (bamboo sticks), être dans le labo de Rafkin et bien sûr de la poudre pour les utiliser !

- pour trouver les tiges de bambou, aller à l'est de la ville Tichitcaul, et continuer jusqu'à un endroit où ces plantes poussent en abondance. Utiliser un couteau dessus, plusieurs fois si nécessaire : on obtient des tiges.
- aller ensuite au labo de Rafkin, au sud est du village Kurak, et parler à Rafkin des fusils (rifles) : il se chargera de les fabriquer.

• pour les charger, utiliser de la poudre dessus : une mesure par coup (penser à les recharger entre chaque coup).

Le but du jeu : Unir les tribus de la vallée d'Eodon contre les Mymidex, créatures très agressives et extrêmement dangereuses... Pour ce faire, il faudra convaincre un par un les chefs de tribu (la plupart du temps opposés à cette idée) en acceptant et en remplissant une mission.

- Les YOLARU. Le chef ne demande qu'une chose : qu'on lui ramène dix épées d'obsidienne de la ville Tichitcaul. On peut les y acheter, ou simplement les piquer dans l'armurerie du grand chef local...

- Les HAAKUR. Le chef demande qu'on lui ramène le bouclier de son fils, disparu alors qu'il tenait d'exterminer les araignées qui dévorent les rangs des Haakur. La caverne des araignées est la plus au sud de leur région. Ne pas oublier de prendre quantité de torches avant de s'y aventurer : c'est la seule façon de lutter efficacement contre elles, en enflammant leurs toiles. Fouiller tous les recoins de la grotte : il y a plusieurs boucliers ordinaires, mais pas de panique, le bouclier du fils du chef est bien reconnaissable.

- Les DISQUIQUI. Le chef Disquiqui en a assez de voir ses guerriers bouloqués par un Tyrannosaun Rex qui rode au sud est de son village, et il fournit une cloche et quelques autres d'un breuvage infect : il s'agit de fixer les autres sur une lance (spear) et d'attaquer le Rex avec... Une fois le gros saurien endormi (le breuvage est VRAIMENT infect !), ce sera un jeu d'enfant de lui fixer la cloche autour du cou.

- Les JUKARI. Le jeune chef veut récupérer les peaux sacrées (hides) de sa tribu, qui se trouvent à l'est du village, dans une grotte. Le hic, c'est que des ruisseaux de lave en fusion en barrent l'accès... Pour les franchir, il suffit de se munir de l'extincteur (extinguisher) que l'on trouve dans le labo de Rafkin, de l'utiliser sur les ruisseaux que l'on veut franchir, et de se dépêcher !

- Les SAKKIRA. Il faut les débarrasser d'un Tyrannosaun Rex (encore un !) qui hante une mesa, au sud des Barrab. Pour cela, accéder à la mesa qui surplombe l'animal en la contournant par la gauche : un gros rocher se trouve à la verticale du monstre. Placer une grenade derrière le caillou, attendre qu'il tombe en écrasant le dinosaure. Et voilà le travail !

- Les BARRAB. Le fils du chef (encore un !) est mourant, pour le soigner, un seul remède : le bulbe d'une plante bizarre, qui ne pousse que sur une mesa au Nord du village. C'est la plus grande d'une série de trois, et seul un étroit passage y mène... Mais il est bloqué par un très gros arbre. Pour en venir à bout, placer une grenade à côté : l'arbre s'effondrera et laissera le passage. Quant à la plante étrange, c'est en fait une sorte de plante carnivore qu'il faut d'abord combattre et tuer avant d'en récupérer le bulbe.

- Les BARAKO. Un gros singe blanc vient d'enlever la fille de la chef des Barako, et, surprise, il faut la délivrer...

Aller au nord ouest du village en suivant constamment la rivière sur sa rive gauche : on arrive à une chute d'eau qui couvre partiellement l'entrée d'une grotte. Un gros rocher surplombe la chute, lancez une grenade et il tombera dedans en bloquant le cours de l'eau. Le passage ainsi libre, il ne reste plus qu'à suivre ce chemin qui mène jusqu'en haut de la mesa, et à tuer le gorille qui retient la fillette prisonnière.

- Les PINDIRO. La chef des Pindiro ne désire rien de particulier, et il suffit de parler avec elle pour la convaincre de se joindre à l'union des tribus.

- Les URALI. La tribu Urali souffre de l'accession au pouvoir de DARDEN, et bien qu'il soit le nouveau chef, son autorité est secrètement contestée par le Shaman... Seule l'emprise qu'il a sur le dieu Motazz lui permet de conserver son pouvoir. Pour libérer le dieu, il faut trouver la grotte où son idole a été dissimulée par Darden (il n'y a que deux grottes au village Urali). Pour ramener la statue à la vie, utiliser l'appareil photo juste à côté : l'éclair du flash la sortira de sa torpeur. Le dieu ira alors tout seul reprendre sa place, au milieu d'un cercle de feu dans le village! Les gardes du village (Urugards) cesseront de tirer à vue sur le groupe d'aventuriers, délivrés de leur crainte de Darden, et le Shaman prononcera le mot de Darden. Ce dernier se joindra à l'union des tribus : la mort de Darden. Ce dernier se trouve dans la deuxième grotte, où est détenu Aiela. Pour le faire venir, ouvrir la porte de la prison et il apparaîtra... Un assez bref combat doit en venir à bout.

- Les KURAK. Le chef Kurak désire simplement voir sa fille Aiela libérée : elle est détenue par les Urali.

- Les TICHITCATL. Leur chef légitime, Motapod, a été chassé du pouvoir par son cousin, aîné en cela par un mystérieux étranger appelé Zipatcatl (transcription Tichitcaul de Spector, vrai nom d'un savant allemand exilé comme vous dans la vallée d'Eodon). Ce savant a découvert le secret d'une cité mystérieuse, et en a ramené deux champs de force qui les protègent, lui et le chef usurpateur. Pour venir à bout de ces protections, il faut détruire la source qui les alimente en énergie, et qui se trouve dans la cité perdue...

Pour ouvrir l'accès à cette cité, il faut d'abord se munir d'une tête en or que l'on trouve dans le trésor de Tichitcaul (juste à côté de la salle du trône), et d'un cerveau en cristal que possède Iritz, ancien compagnon de Spector qui s'est enfui, et qui vit maintenant au nord est de la tribu Pindiro (il possède aussi une trentaine de balles de fusil).

Retourner ensuite sur la mesa où poussait la fleur étrange des Barrab, et la suivre jusqu'à l'extrême nord : on y trouve un porte gemme (gem holder). Utiliser dessus la gemme géante que Aiela a en sa possession, la porte de la cité mystérieuse (Kot) s'ouvre, au sud est

de la grande plaque de téléports (tous les téléports de la vallée mènent à cette plaque). En bas de l'escalier, quand on descend dans la cité, se trouve un automate doré : utiliser sur lui la tête en or, il s'anéantira et s'incinérera au groupe d'aventuriers (quelque soit le nombre). Il suffira alors de lui parler des portes (doors) pour qu'il ouvre tous les accès à la ville.

Dans la ville, chercher des bâtons noirs (black staff) assez efficaces contre les Mymidex, des engins (devices) qui ont à peu près la même utilisation que les grenades, un autre engin (qui lui, est muni de luit petites loupottes sur son contour), et la salle de contrôle des générateurs de la cité. Dans cette salle, chercher le tableau de contrôle et le détruire (quelques coups de hache ou d'épée y suffisent, mais attention ! Il explose !). La cité s'éteint alors, l'automate meurt, et Spector, n'étant plus influencé par des forces étranges, joint le groupe d'aventuriers pour se racheter de ses fautes passées. Sortir de la ville au plus vite (elle commence à s'effondrer !).

De retour à Tichitcaul, l'usurpateur a été assassiné, Motapod a repris sa place - et il est d'accord pour se joindre à l'union des tribus.

Il ne reste plus maintenant qu'à fabriquer le Tambour de la jungle (Jungle drum) qui battra le rappel de toutes les tribus :

Il faut des peaux de tigre à dents de sabre. Pour s'en procurer il suffit d'en tuer un et de le dépecer (utiliser couteau sur cadavre du tigre), mais on en trouve aussi de toutes apprêtées dans les cases des villages. Aller ensuite sur la colline du Tambour (Drumhill), au Nord de Tichitcaul, où se trouve un original qui se fera une joie de fabriquer un enooooorme tambour...

Et voilà ! Y'a plus qu'à utiliser le Tambour pour appeler toutes les tribus à s'unir contre les Mymidex, et aller régler leur compte à ces horribles bestiaux !

Une fois le tambour utilisé, toutes les tribus vont se joindre au groupe d'aventuriers, et entamer le combat (scènes d'animation), le jeu reprend dans l'antre où il faudra se diriger vers la reine Mymidex à l'aide du devic à huit coques qui est en fait une sorte de boussole qui indique la bonne direction à l'aide de ses loupottes. Arrivé à la reine, la tuer, emprunter le passage qu'elle bloquait : on accède à la pierre noire géante qui rendait folles les Mymidex. Détruire la pierre est assez simple, il suffit d'une grenade, et boum !

Le jeu est maintenant terminé... Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur Ultima VI.

SHADOW OF THE BEAST

1 FISTE EDITION VI.1 (C)Joystick Aout 1990
2 par Antonio Simoes en GFA 3.XX
3 Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par A. SIMOES
4 DATA "SHADOW OF THE BEAST"
5 DATA "NEW infinie",0,9,3,48014,480111300,4813FC0032
6 DATA "NEW infinie",0,9,3,48042,480111300,4813FC0032
7 DATA "NEW infinie",0,9,3,48184,480111300,4813FC0032
8 DATA "NEW infinie",0,9,3,48184,480111300,4813FC0032
9 DATA "NEW infinie",0,9,3,48182,480111300,4813FC0032
10 DATA "FIN"

1 Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST
2 da la compil Monster Pack Volume 1 par Antonio Simoes
3 DATA "SHADOW OF THE BEAST"
4 DATA "Energie inf 1",0,9,3,48014,480111300,4813FC0032
5 DATA "Energie inf 2",0,9,3,48042,480111300,4813FC0032
6 DATA "Energie inf 3",0,9,3,48184,480111300,4813FC0032
7 DATA "Energie inf 4",0,9,3,48182,480111300,4813FC0032
8 DATA "FIN"

* Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST

* par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX

INSTRUC adr% 512

FOR i% = 0 TO 271 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,VAL("a\$")

sum=sum+VAL("a\$")

NEXT i%

IF sum<>HE17C7F6

PRINT "Erreur dans les data"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\SHADOW2.FRG",adr%,271

PRINT "vous pouvez faire un Reset!!"

DATA 601A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Si vous trouvez ce soft un peu trop difficile, insérez la première disquette et lorsque le titre apparaîtra, pressez le bouton gauche de la souris et le bouton du joystick en même temps, et laissez les comme ça jusqu'à ce que l'on vous demande la seconde disquette. Vous êtes maintenant l'heureux bénéficiaire de vies infinies!

Au moment, dans la présentation où s'écrit A-BEAST en vert, il faut appuyer simultanément sur le bouton de votre joystick et celui de votre souris (le gauche). Le monstre va apparaître et il faut continuer cette opération jusqu'à ce qu'il ait marqué sur l'écran en rouge "Insert DISK II..".

* Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST

* version compil MONSTER PACK VOLUME 1

* par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX

INSTRUC adr% 512

FOR i% = 0 TO 313 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,VAL("a\$")

sum=sum+VAL("a\$")

NEXT i%

IF sum<>HE1DCB8

PRINT "Erreur dans les data"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\SHADOW2.FRG",adr%,313

PRINT "vous pouvez faire un Reset!!"

DATA 601A,0000,0116,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

SHANGAI KARATE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 05 07 3D 32 par 3A 05 07 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &0A27,0

SHOCKWAY RIDER

10 REM Vies infinies pour SHOCKWAY RIDER
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 DEFUNCT="MENDRY &7CP:CLOSEOUT:MODB 1
50 FOR N=EA000 TO EA01A:READ A\$:A=VAL("A\$")
60 FOR N=EA000 TO EA01A:READ A\$:A=VAL("A\$")
70 IF SUM<>2817 THEN PRINT "DATA ERROR:END
80 PRINT "INSERIEZ VOTRE DISQUETTE":CALL EA000
90 CLS:LOAD "DISC":CALL EA000
100 DATA 21,12,00,11,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EA 9C 35 CA par 21 EA 9C A7 CA.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &7D8E,A7.

AMIGA SHERMAN M4

Il y a dans ce soft quelques stratégies de base que vous devez suivre. Pour chaque mission, vous êtes supposés comme ayant un ou plusieurs objectifs. Vous disposez également de 4 tanks, alors utilisez-les. Il est amusant de partir seul jouer les héros, mais cela vous coûtera également bon nombre de tanks. Utilisez le pilote automatique, car il est prouvé que l'on gagne plus de combats lorsque l'on est assisté par ordinateur.

Les hangars vous permettent de refaire le plein et d'effectuer des réparations, mais sachez que bon nombre d'entre eux sont tenus par l'ennemi, témoin le drapeau. Pour vous emparer du lieu, scratchez simplement votre tank sur le poste retenant le drapeau. Celui-ci se transformera alors en la bonne vieille bannière étoilée et la base sera à vous.

Dans les missions où vous devez détruire des bases au lieu de la capturer, utilisez l'artillerie. Ceci vous fera gagner beaucoup de temps.

SHUFFLEPUCK CAFE

10 REM Big cheat aux SHUFFLEPUCK CAFE version Disk
20 REM Les points de l'adversaire sont affichés
30 REM Mais pas comptés...
40 REM © JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:MODB 1
60 FOR N=EA000 TO EA01D:READ A\$:A=VAL("A\$")
70 FOR N=EA000 TO EA01D:READ A\$:A=VAL("A\$")
80 IF SUM<>5014 THEN "ERREUR DANS LES DATA":END
90 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT "ENTRÉE VOTRE CHOIX (1-2) *JC
120 PRINT "IF C=1 THEN POKE &A004,1
130 PRINT "INSERIEZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &B006:CLS:CALL &A000:REM "SHUFFLE"
150 DATA CD,21,00,30,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA 37,00,21,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
170 DATA AD,CD,11,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
180 DATA DF,2B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA 00,14,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés, allez en piste 25 secteur 42 à l'adresse &17E, et remplacez y les octets 3A 08 14 FE 0F C2 par 21 08 14 36 00 C3.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, remplacez les octets 3A C4 14 FE 0F C2 par 21 C4 14 36 00 C2.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés :
POKE &250A,&21:POKE &250D,&36
POKE &250E,&0:POKE &250F,&C3

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, faites
POKE &25D3,&21:POKE &25D6,&36
POKE &25D7,&00.

10 REM Bidouille aux SHUFFLEPUCK CAFE version K7
20 REM Les points de l'adversaire sont affichés
30 REM Mais ne comptent pas...
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &3FFF:MODB 1
60 FOR N=EA000 TO EA01D:READ A\$:A=VAL("A\$")
70 FOR N=EA000 TO EA01D:READ A\$:A=VAL("A\$")
80 IF SUM<>5014 THEN PRINT "DATA ERROR !!!":END
90 PRINT "INSERIEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."

100 CALL &B006:CLS:MODB 0:CALL &A000
110 DATA 3B,00,CD,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 77,00,21,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
130 DATA 11,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 02,3B,21,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
150 DATA 25,C3,0F,14,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Lorsque vous vous sentez en danger au cours d'un échange, appuyez sur la barre d'espace puis cliquez sur l'écran avec la souris. Le pallier se repositionnera au point de service.

SHADOW SKIMMER

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 21 71 2E 35 3E par 21 71 2E 00 3E.

Au début du jeu, allez à droite jusqu'au pygmée et adresses-lui "TEN PINTS", (vous aurez les vies infinies), puis repartez à gauche, après avoir passé le pont, vous verrez un homme se faire électrocuter, tuer son agresseur, puis laissez parler l'homme et dites lui "TRAPS", il vous dira une phrase, notez l'avant dernier mot: "UPPER" ou "JOWER", puis descendez jusqu'en bas, allez à gauche, tuez les deux géants et prenez les pièces qui sont dans le coffre (la potion ne sert à rien quand on a les vies illimitées), continuez à gauche puis rentrez dans la maison (qui est au bar), allez à gauche en montant les escaliers et prenez la couche de vin puis sortez. Revenez à l'endroit où il y a les pygmées et continuez à droite, vous verrez des montes de terres flottant dans l'air, grimpez-y jusqu'au pont et tuez le monstre, à gauche prenez les pièces qui sont dans le coffre puis revenez à gauche, prenez la corde et montez, là encore vous verrez un coffre, (même principe, mais ne gardez pas les potions) dans la liste des objets vous aurez une hache, ne l'utilisez pas maintenant, ensuite redescendez tout en haut et vous verrez un morceau d'herbe sans rien en dessous, mettez-vous dessus et sautez (environ 3 fois) et mettez le joystick tout de suite vers le bas plusieurs fois jusqu'à ce que le morceau d'herbe se casse, descendez les marches. Vous êtes dans les grottes de crystal, avancez jusqu'au garde qui dort, il se réveille et court, suivez-le, vous êtes arrêté par un mur, prenez la hache et tuez sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous vos pieds, puis tapez dans le mur jusqu'à ce qu'il s'écroule et avancez, montez sur la chaîne, puis sur la seconde, frappez le levier et courez à gauche, tapez dans le levier et revenez, descendez une grande chaîne où des gardes dorment, sautez à droite, prenez la clé puis avancez à gauche, laissez-vous empierrer, une fois dans la prison, prenez la cruche et donnez-la au garde (c'est la touche 'O' pour donner quelque chose), le garde s'écroule, faites sauter la porte avec votre arme et tuez le garde, puis prenez la seconde clé, montez par le chandelier jusqu'en haut et allez à gauche, tuez tous les gardes et prenez la bague, puis redescendez un peu et sautez à gauche pour délivrer le prisonnier avec une clé puis remontez et sautez à droite, là encore ouvrez la porte avec la seconde clé et mettez-vous devant le prisonnier pour qu'il ne soit pas tuez par les piques puis sortez des grottes par le même chemin par où vous êtes rentré. Revenez jusqu'au pont où les poissons vous attaquent, avancez, descendez et prenez la première à gauche, avancez, un goblin volera au-dessus de vous, suivez-le jusqu'à la corde et tuez-le avant qu'il ne la coupe, puis attendez que l'homme qui pousse le mur soit au bout du tunnel et frappez-le, avancez sans vous occupez des murailles qui tombent, puis tuez le second goblin et ramassez la clé puis avancez toujours vers la gauche, puis allez jusqu'au tremplin, là, il y a une corde, montez-y, allez à droite, ouvrez la porte avec votre clé et avancez jusqu'au levier, suivez-vous de ce que vous avez dit l'homme électrocuté: "UPPER" ou "JOWER", si c'est Lower, frapper dans le levier du bas et vice-versa, puis la cage descend, montez dans celle-ci, une fois en haut, vous avancez, montez sur la chaîne, descendez, mais pas jusqu'en bas, il faut être encore accroché au chandelier, sautez vers la gauche (mettez

vous joystick sur Autofire), puis mettez-vous au coin de la table et commencez à frapper le goblin, celui-ci se réveillera, continuez à le frapper en avançant, il partira, tapez dans le levier du bas et remontez à la chaîne, allez à droite et prenez la clé sur une table et revenez au tremplin en sens inverse, allez tout à gauche jusqu'au levier, et prenez à l'aide des leviers le rocher et dirigez-le de l'autre côté, puis lachez le sur la pique, il en reste une petite pierre, poussez-la jusqu'au tremplin, montez à la corde, mais pas trop haut et sautez sur le tremplin, la pierre sera propulsée, alors allez dans la cage à gauche et laissez-vous monter, avancez et tuez le dragon puis tapez dans le sac jusqu'à ce qu'il tombe, l'homme qui sera dans le sac dira une phrase, notez le mot entre guillemets, puis revenez à l'endroit où un homme poussait un rocher, descendez par la corde et partez à droite, descendez dans le trou, approchez-vous près du mur et inscrivez-y le mot de passe, le mur s'élève, avancez, montez à la corde, allez à droite jusqu'au dragon, prenez le parchemin et retournez voir les pygmées, de là, partez à droite jusqu'à une corde, descendez et sautez sur les pierres, tuez le dragon et laissez-vous tomber, au bout de la cascade, sautez sur la corde avant d'être bloqué, montez à la corde puis allez à droite, tuez le monstre avec le sabre et vous voyez un vieil homme, donnez-lui le parchemin et le bijou et il vous donnera une nouvelle arme, profitez-en pour lui poser plusieurs questions, ensuite, partez à droite, tuez les deux soldats et avancez toujours, tombez dans le marais et essayez de tuer le serpent de la mer de l'est, si vous réussissez allez à droite et continuez le jeu.

Complément :

S'assurer de prendre les 6 coffres pour avoir 36 pièces d'or car elles sont indispensables à la fin du jeu.

Au moment où on saute dans l'eau, après avoir tué les dragons des mers, laissez-vous entraîner et agrippez vous à la corde, pour ne pas être coincé. Avancer à droite jusqu'à voir un géant avec un sabre. Attention! Il ne faut surtout pas le tuer, entraînez-le sur le pont de gauche et surprenez! Le pont s'effondre sous son poids. Sautez au-dessus du trou et allez voir le vieil homme (old man). Dites lui le mot "ring" ensuite donnez-lui l'anneau (pressez la touche 'O' pour donner un objet), redites lui le mot "ring" et donnez-lui le parchemin. Le vieil homme vous crée une nouvelle arme, prenez la. Retournez au pont et sautez dans le trou. Vous êtes téléporté dans un nouveau monde. Allez à droite et prenez la come (Horn). Descendez et dites à l'escargot (snail) le mot "Horn" ensuite le mot "Karamson" et répondez-lui vite 2 fois "Yes". L'escargot vous renvoie dans votre monde. Foncez à droite, sautez dans le vide, continuez à droite, laissez tomber le serpent des mers car on ne peut pas le détruire. Enfin vous arrivez à la mer de l'est. Utiliser la corne au bord de l'eau. Un dragon apparaît et il vous transporte jusqu'à un château. Vous entrez dans le château de Zelek. Prenez votre nouvelle arme et allez à donf vers la droite et enfin détruisez Zelek. Vous avez fini le jeu et par la même occasion délivré votre sœur!

AMIGA SHADOW OF THE BEAST II

Voici une partie de vocabulaire que comprennent "THE SNAILS" (l'escargot) et "THE OLD MAN" (le vieil homme).

THE SNAILS :
BABY
ZELF
KARAMO
SISTE
GOBL
NO
BARLO
ISHRA
MALETO
HAGGUE
THE OLD MAN :
BARCO
PARCH
KARAM
GOBL
BEAST
SEA
CHILD
LOS
MAN
RING
HORN
CHILD
SNAILS
YES
NO
BARLO
ISHRA
MALETO
MALETO
ISHRA
HORN
PIGM
SISTE
SPEAL
OLD
BABY
ZELE

Pour avoir l'énergie illimitée lorsque vous commencez le jeu, allez à gauche et arrêtez-vous devant les bras et appuyer sur 'A' puis tapez 'TEN PINS'.

SAINT DRAGON

Toujours pour le même jeu, pour choisir votre niveau, appuyer simultanément sur CAPS LOCK et un chiffre (selon le niveau que vous désirez).

Pour avoir des vies infinies, c'est très simple, appuyez simultanément sur le bouton de feu du joystick et le bouton gauche de la souris pendant la présentation.

Pour avoir des crédits infinis :

POKE & 15F7/0

Pour avoir des crédits infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : D1 6E 00 A2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71. Pour avoir des vies infinies, recherchez D1 6E 01 22 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

SHADOW WARRIORS

BLOCK EDITOR V1.0

SHADOW WARRIORS (compil LES JUSTICIERS N°3)

DATA 35460, "SHADOW WARRIORS", 1, "1e0 crédits infis"

sum:

DATA 0002, 0, 0004400, 00000066, 01, 4a, 53, 0

DATA 0004400, 00000000, 01, 4a, 53, 0

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laissez les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera un écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 34, offset \$66, l'octet 4a à la place de 53 et offset \$c0, l'octet 4a à la place 53

Compil LES JUSTICIERS N°3

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$22 à l'offset \$66 mettez 4a à la place de 53 et au block \$22 à l'offset \$c0 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS Disk

20 REM (C) JOYSTICK 1990

30 MEMORY \$BFFF:MODE 1

40 FOR N=0000 TO 00024:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<3466 THEN PRINT"DATA\$ ERROR !!!":END

70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"

80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"

90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " ;C

100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 00004,0:END

110 PRINT:INSEER LA FACE A ET DEPROGRAMMEZ-LA"

120 CALL \$BBB6:CLS:CALL \$A000

130 POKE 00006,0:POKE 00007,0:RUN:DISC"

140 DATA CD,14,00,32,B6,32,71,90,32,78,91,3E,4E,32

150 DATA 21,00,CD,14,00,05,0E,42,16,0D,1E,00,21,00

160 DATA 90,DE,21,00,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 0D CA 38 par DD B6 0D CA 38, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0071, où vous remplacez le 35 par un B6. Puis remplacez les octets DD 35 0D C2 58 par DD B6 0D C2 58, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0178, où vous remplacez le 35 par un B6.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &D671,B6:POKE &D778,B6

CPC

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laissez les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera un écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

ST

BLOCK EDITOR V1.0
 * SKULL & CROSSBONES trainer
 DATA \$4494,"S à C",1,"vies illimitées"
 SUM:
 DATA 0002,0,6800,142,02,4a,28,11,40
 DATA 0,6800,014,04,26,37,38,53,16,4a,61,00, *

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez 1140 0036 4880 6126 et remplacez le 1140 par 4A28.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prénez un éditeur de secteur et au block \$34 à l'offset \$1d2 mettez 4a 28 à la place de 11 40 et recalculiez le checksum du block

10 REM énergie infinie sur SKULL & CROSSBONES
 20 REM (C) JOYSTICK 1991 - VERSION OIEK
 30 MOOE 1:FOR A=6A000 TO 6A044:READ AS
 40 B=VAL("4"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT A
 50 IF C>6021 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
 60 PRINT"INSERIEZ L'ORIGINAL ET TAPÉZ UNE TOUCHE"
 70 CALL EMB66:CALL EMB60
 110 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CE,BC,21,81,0A,22,9F
 120 DATA A8,21,00,01,11,00,02,0E,81,0F,42,A0,0C,24
 130 DATA 24,0F,42,A0,21,29,A0,22,47,01,C3,00,01,3E
 140 DATA C3,32,9C,0A,21,37,A0,22,90,0A,C3,40,00,3E
 150 DATA C9,32,82,68,21,00,CE,C3,9F,0A,3C,00,07,00

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, allez à la piste 4, secteur 84, adresse 1B2 et remplacez le FD par C9

CPC

Pour avoir des vies et de l'énergie infinies, remplacez les octets 87 CE DD 35 par 87 CE B7 C9, puis remplacez les octets 7E 14 93 par 7E 14 C9.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 2C 84 3E 01 par 2C 84 3E XX, avec XX compris entre 1 et 8.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &68B2,&C9

Pour avoir des vies et de l'énergie infinies, faites:
 POKE &628B,&B7:POKE &628C,&C9

POKE &68B5,&C9

Pour choisir le tableau de départ, faites:

POKE &6052,XX,avec XX compris entre 1 et 8.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 1140 0036 4880 6126 et remplacez-les par 6002 0036 4880 6126. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset \$1E6.

ST

1) Prenez le poignard
 2) prenez le sac
 3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac
 4) aller au fond du tableau
 5) prenez la clé
 6) passez par la trouée
 7) prenez la pomme
 8) prenez la potion d'invincibilité
 9) aller au fond du tableau
 10) prenez la clé
 11) passez par la trouée
 12) prenez le poignard
 13) prenez le 2ème escalier puis le sac
 14) tuer l'âne de diable
 15) prendre la clé
 16) prendre la grille
 17) (2ème niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé
 18) détruire l'étoile bleue
 19) monter
 20) prendre la 1ère porte
 21) prendre la pomme
 22) prendre la potion bleue et se laisser mourir
 23) vous êtes au début du 2ème niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2ème porte
 24) prenez le sac
 25) prenez l'ascenseur
 26) (3è niveau)
 27) prendre la pomme
 28) tuer la chauve-souris
 29) prendre la clé
 30) prendre la porte

31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prenez la porte
 32) prenez la potion
 33) tuer chauve-souris
 34) prendre clé
 35) sortir de cette pièce
 36) monter au 4ème étage en prenant la pomme au 3è
 37) prendre la porte
 38) prenez le poignard
 39) prendre la potion bleue
 40) tuer la chauve-souris et prendre la clé
 41) sortir de cette pièce
 42) aller au 5è étage
 43) prendre la clé
 44) prendre la pomme
 45) descendre tout en bas
 46) prendre l'issue
 47) prendre la potion rouge
 48) prendre la clé
 49) sortir par l'autre issue
 50) prendre l'ascenseur
 51) forcez tout droit
 52) prenez la pomme sur la table
 53) prendre la porte
 54) tuer le sorcier
 55) prendre la clé
 56) prenez le poignard
 57) tuer le dragon
 58) tuer le magicien
 59) monter
 60) prendre le joyau et vous avez gagné!

ST SKATEBALL

Quand par hasard la balle est près d'un piège, (les clous, le désintégrateur), n'y allez pas, l'adversaire ira et s'écrasera sur le piège, ainsi il tuera tous ses remplaçants et vous passerez au level suivant.

CPC SLUG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A AB 11 3D FE par 3A AB 11 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &073B,0.

CPC SKATEWARS

10 REM BIDUTILLE POUR SKATEWARS
 20 REM VERSION DK COMPIE "THE ULTIMATE COLLECTION"
 30 REM PAR FORGETTE DAVID
 40 MOOE 1:PRINT"INSERIEZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
 50 CALL EMB66:CALL EMB66:CALL EMB66:CALL EMB66
 60 INK 0:INK 1:INK 2:INK 3:INK 4:INK 5:INK 6:INK 7:INK 8:INK 9:INK 10:INK 11:INK 12:INK 13:INK 14:INK 15:INK 16:INK 17:INK 18:INK 19:INK 20:INK 21:INK 22:INK 23:INK 24:INK 25:INK 26:INK 27:INK 28:INK 29:INK 30:INK 31:INK 32:INK 33:INK 34:INK 35:INK 36:INK 37:INK 38:INK 39:INK 40:INK 41:INK 42:INK 43:INK 44:INK 45:INK 46:INK 47:INK 48:INK 49:INK 50:INK 51:INK 52:INK 53:INK 54:INK 55:INK 56:INK 57:INK 58:INK 59:INK 60:INK 61:INK 62:INK 63:INK 64:INK 65:INK 66:INK 67:INK 68:INK 69:INK 70:INK 71:INK 72:INK 73:INK 74:INK 75:INK 76:INK 77:INK 78:INK 79:INK 80:INK 81:INK 82:INK 83:INK 84:INK 85:INK 86:INK 87:INK 88:INK 89:INK 90:INK 91:INK 92:INK 93:INK 94:INK 95:INK 96:INK 97:INK 98:INK 99:INK 100:INK 101:INK 102:INK 103:INK 104:INK 105:INK 106:INK 107:INK 108:INK 109:INK 110:INK 111:INK 112:INK 113:INK 114:INK 115:INK 116:INK 117:INK 118:INK 119:INK 120:INK 121:INK 122:INK 123:INK 124:INK 125:INK 126:INK 127:INK 128:INK 129:INK 130:INK 131:INK 132:INK 133:INK 134:INK 135:INK 136:INK 137:INK 138:INK 139:INK 140:INK 141:INK 142:INK 143:INK 144:INK 145:INK 146:INK 147:INK 148:INK 149:INK 150:INK 151:INK 152:INK 153:INK 154:INK 155:INK 156:INK 157:INK 158:INK 159:INK 160:INK 161:INK 162:INK 163:INK 164:INK 165:INK 166:INK 167:INK 168:INK 169:INK 170:INK 171:INK 172:INK 173:INK 174:INK 175:INK 176:INK 177:INK 178:INK 179:INK 180:INK 181:INK 182:INK 183:INK 184:INK 185:INK 186:INK 187:INK 188:INK 189:INK 190:INK 191:INK 192:INK 193:INK 194:INK 195:INK 196:INK 197:INK 198:INK 199:INK 200:INK 201:INK 202:INK 203:INK 204:INK 205:INK 206:INK 207:INK 208:INK 209:INK 210:INK 211:INK 212:INK 213:INK 214:INK 215:INK 216:INK 217:INK 218:INK 219:INK 220:INK 221:INK 222:INK 223:INK 224:INK 225:INK 226:INK 227:INK 228:INK 229:INK 230:INK 231:INK 232:INK 233:INK 234:INK 235:INK 236:INK 237:INK 238:INK 239:INK 240:INK 241:INK 242:INK 243:INK 244:INK 245:INK 246:INK 247:INK 248:INK 249:INK 250:INK 251:INK 252:INK 253:INK 254:INK 255:INK 256:INK 257:INK 258:INK 259:INK 260:INK 261:INK 262:INK 263:INK 264:INK 265:INK 266:INK 267:INK 268:INK 269:INK 270:INK 271:INK 272:INK 273:INK 274:INK 275:INK 276:INK 277:INK 278:INK 279:INK 280:INK 281:INK 282:INK 283:INK 284:INK 285:INK 286:INK 287:INK 288:INK 289:INK 290:INK 291:INK 292:INK 293:INK 294:INK 295:INK 296:INK 297:INK 298:INK 299:INK 300:INK 301:INK 302:INK 303:INK 304:INK 305:INK 306:INK 307:INK 308:INK 309:INK 310:INK 311:INK 312:INK 313:INK 314:INK 315:INK 316:INK 317:INK 318:INK 319:INK 320:INK 321:INK 322:INK 323:INK 324:INK 325:INK 326:INK 327:INK 328:INK 329:INK 330:INK 331:INK 332:INK 333:INK 334:INK 335:INK 336:INK 337:INK 338:INK 339:INK 340:INK 341:INK 342:INK 343:INK 344:INK 345:INK 346:INK 347:INK 348:INK 349:INK 350:INK 351:INK 352:INK 353:INK 354:INK 355:INK 356:INK 357:INK 358:INK 359:INK 360:INK 361:INK 362:INK 363:INK 364:INK 365:INK 366:INK 367:INK 368:INK 369:INK 370:INK 371:INK 372:INK 373:INK 374:INK 375:INK 376:INK 377:INK 378:INK 379:INK 380:INK 381:INK 382:INK 383:INK 384:INK 385:INK 386:INK 387:INK 388:INK 389:INK 390:INK 391:INK 392:INK 393:INK 394:INK 395:INK 396:INK 397:INK 398:INK 399:INK 400:INK 401:INK 402:INK 403:INK 404:INK 405:INK 406:INK 407:INK 408:INK 409:INK 410:INK 411:INK 412:INK 413:INK 414:INK 415:INK 416:INK 417:INK 418:INK 419:INK 420:INK 421:INK 422:INK 423:INK 424:INK 425:INK 426:INK 427:INK 428:INK 429:INK 430:INK 431:INK 432:INK 433:INK 434:INK 435:INK 436:INK 437:INK 438:INK 439:INK 440:INK 441:INK 442:INK 443:INK 444:INK 445:INK 446:INK 447:INK 448:INK 449:INK 450:INK 451:INK 452:INK 453:INK 454:INK 455:INK 456:INK 457:INK 458:INK 459:INK 460:INK 461:INK 462:INK 463:INK 464:INK 465:INK 466:INK 467:INK 468:INK 469:INK 470:INK 471:INK 472:INK 473:INK 474:INK 475:INK 476:INK 477:INK 478:INK 479:INK 480:INK 481:INK 482:INK 483:INK 484:INK 485:INK 486:INK 487:INK 488:INK 489:INK 490:INK 491:INK 492:INK 493:INK 494:INK 495:INK 496:INK 497:INK 498:INK 499:INK 500:INK 501:INK 502:INK 503:INK 504:INK 505:INK 506:INK 507:INK 508:INK 509:INK 510:INK 511:INK 512:INK 513:INK 514:INK 515:INK 516:INK 517:INK 518:INK 519:INK 520:INK 521:INK 522:INK 523:INK 524:INK 525:INK 526:INK 527:INK 528:INK 529:INK 530:INK 531:INK 532:INK 533:INK 534:INK 535:INK 536:INK 537:INK 538:INK 539:INK 540:INK 541:INK 542:INK 543:INK 544:INK 545:INK 546:INK 547:INK 548:INK 549:INK 550:INK 551:INK 552:INK 553:INK 554:INK 555:INK 556:INK 557:INK 558:INK 559:INK 560:INK 561:INK 562:INK 563:INK 564:INK 565:INK 566:INK 567:INK 568:INK 569:INK 570:INK 571:INK 572:INK 573:INK 574:INK 575:INK 576:INK 577:INK 578:INK 579:INK 580:INK 581:INK 582:INK 583:INK 584:INK 585:INK 586:INK 587:INK 588:INK 589:INK 590:INK 591:INK 592:INK 593:INK 594:INK 595:INK 596:INK 597:INK 598:INK 599:INK 600:INK 601:INK 602:INK 603:INK 604:INK 605:INK 606:INK 607:INK 608:INK 609:INK 610:INK 611:INK 612:INK 613:INK 614:INK 615:INK 616:INK 617:INK 618:INK 619:INK 620:INK 621:INK 622:INK 623:INK 624:INK 625:INK 626:INK 627:INK 628:INK 629:INK 630:INK 631:INK 632:INK 633:INK 634:INK 635:INK 636:INK 637:INK 638:INK 639:INK 640:INK 641:INK 642:INK 643:INK 644:INK 645:INK 646:INK 647:INK 648:INK 649:INK 650:INK 651:INK 652:INK 653:INK 654:INK 655:INK 656:INK 657:INK 658:INK 659:INK 660:INK 661:INK 662:INK 663:INK 664:INK 665:INK 666:INK 667:INK 668:INK 669:INK 670:INK 671:INK 672:INK 673:INK 674:INK 675:INK 676:INK 677:INK 678:INK 679:INK 680:INK 681:INK 682:INK 683:INK 684:INK 685:INK 686:INK 687:INK 688:INK 689:INK 690:INK 691:INK 692:INK 693:INK 694:INK 695:INK 696:INK 697:INK 698:INK 699:INK 700:INK 701:INK 702:INK 703:INK 704:INK 705:INK 706:INK 707:INK 708:INK 709:INK 710:INK 711:INK 712:INK 713:INK 714:INK 715:INK 716:INK 717:INK 718:INK 719:INK 720:INK 721:INK 722:INK 723:INK 724:INK 725:INK 726:INK 727:INK 728:INK 729:INK 730:INK 731:INK 732:INK 733:INK 734:INK 735:INK 736:INK 737:INK 738:INK 739:INK 740:INK 741:INK 742:INK 743:INK 744:INK 745:INK 746:INK 747:INK 748:INK 749:INK 750:INK 751:INK 752:INK 753:INK 754:INK 755:INK 756:INK 757:INK 758:INK 759:INK 760:INK 761:INK 762:INK 763:INK 764:INK 765:INK 766:INK 767:INK 768:INK 769:INK 770:INK 771:INK 772:INK 773:INK 774:INK 775:INK 776:INK 777:INK 778:INK 779:INK 780:INK 781:INK 782:INK 783:INK 784:INK 785:INK 786:INK 787:INK 788:INK 789:INK 790:INK 791:INK 792:INK 793:INK 794:INK 795:INK 796:INK 797:INK 798:INK 799:INK 800:INK 801:INK 802:INK 803:INK 804:INK 805:INK 806:INK 807:INK 808:INK 809:INK 810:INK 811:INK 812:INK 813:INK 814:INK 815:INK 816:INK 817:INK 818:INK 819:INK 820:INK 821:INK 822:INK 823:INK 824:INK 825:INK 826:INK 827:INK 828:INK 829:INK 830:INK 831:INK 832:INK 833:INK 834:INK 835:INK 836:INK 837:INK 838:INK 839:INK 840:INK 841:INK 842:INK 843:INK 844:INK 845:INK 846:INK 847:INK 848:INK 849:INK 850:INK 851:INK 852:INK 853:INK 854:INK 855:INK 856:INK 857:INK 858:INK 859:INK 860:INK 861:INK 862:INK 863:INK 864:INK 865:INK 866:INK 867:INK 868:INK 869:INK 870:INK 871:INK 872:INK 873:INK 874:INK 875:INK 876:INK 877:INK 878:INK 879:INK 880:INK 881:INK 882:INK 883:INK 884:INK 885:INK 886:INK 887:INK 888:INK 889:INK 890:INK 891:INK 892:INK 893:INK 894:INK 895:INK 896:INK 897:INK 898:INK 899:INK 900:INK 901:INK 902:INK 903:INK 904:INK 905:INK 906:INK 907:INK 908:INK 909:INK 910:INK 911:INK 912:INK 913:INK 914:INK 915:INK 916:INK 917:INK 918:INK 919:INK 920:INK 921:INK 922:INK 923:INK 924:INK 925:INK 926:INK 927:INK 928:INK 929:INK 930:INK 931:INK 932:INK 933:INK 934:INK 935:INK 936:INK 937:INK 938:INK 939:INK 940:INK 941:INK 942:INK 943:INK 944:INK 945:INK 946:INK 947:INK 948:INK 949:INK 950:INK 951:INK 952:INK 953:INK 954:INK 955:INK 956:INK 957:INK 958:INK 959:INK 960:INK 961:INK 962:INK 963:INK 964:INK 965:INK 966:INK 967:INK 968:INK 969:INK 970:INK 971:INK 972:INK 973:INK 974:INK 975:INK 976:INK 977:INK 978:INK 979:INK 980:INK 981:INK 982:INK 983:INK 984:INK 985:INK 986:INK 987:INK 988:INK 989:INK 990:INK 991:INK 992:INK 993:INK 994:INK 995:INK 996:INK 997:INK 998:INK 999:INK 1000:INK 1001:INK 1002:INK 1003:INK 1004:INK 1005:INK 1006:INK 1007:INK 1008:INK 1009:INK 1010:INK 1011:INK 1012:INK 1013:INK 1014:INK 1015:INK 1016:INK 1017:INK 1018:INK 1019:INK 1020:INK 1021:INK 1022:INK 1023:INK 1024:INK 1025:INK 1026:INK 1027:INK 1028:INK 1029:INK 1030:INK 1031:INK 1032:INK 1033:INK 1034:INK 1035:INK 1036:INK 1037:INK 1038:INK 1039:INK 1040:INK 1041:INK 1042:INK 1043:INK 1044:INK 1045:INK 1046:INK 1047:INK 1048:INK 1049:INK 1050:INK 1051:INK 1052:INK 1053:INK 1054:INK 1055:INK 1056:INK 1057:INK 1058:INK 1059:INK 1060:INK 1061:INK 1062:INK 1063:INK 1064:INK 1065:INK 1066:INK 1067:INK 1068:INK 1069:INK 1070:INK 1071:INK 1072:INK 1073:INK 1074:INK 1075:INK 1076:INK 1077:INK 1078:INK 1079:INK 1080:INK 1081:INK 1082:INK 1083:INK 1084:INK 1085:INK 1086:INK 1087:INK 1088:INK 1089:INK 1090:INK 1091:INK 1092:INK 1093:INK 1094:INK 1095:INK 1096:INK 1097:INK 1098:INK 1099:INK 1100:INK 1101:INK 1102:INK 1103:INK 1104:INK 1105:INK 1106:INK 1107:INK 1108:INK 1109:INK 1110:INK 1111:INK 1112:INK 1113:INK 1114:INK 1115:INK 1116:INK 1117:INK 1118:INK 1119:INK 1120:INK 1121:INK 1122:INK 1123:INK 1124:INK 1125:INK 1126:INK 1127:INK 1128:INK 1129:INK 1130:INK 1131:INK 1132:INK 1133:INK 1134:INK 1135:INK 1136:INK 1137:INK 1138:INK 1139:INK 1140:INK 1141:INK 1142:INK 1143:INK 1144:INK 1145:INK 1146:INK 1147:INK 1148:INK 1149:INK 1150:INK 1151:INK 1152:INK 1153:INK 1154:INK 1155:INK 1156:INK 1157:INK 1158:INK 1159:INK 1160:INK 1161:INK 1162:INK 1163:INK 1164:INK 1165:INK 1166:INK 1167:INK 1168:INK 1169:INK 1170:INK 1171:INK 1172:INK 1173:INK 1174:INK 1175:INK 1176:INK 1177:INK 1178:INK 1179:INK 1180:INK 1181:INK 1182:INK 1183:INK 1184:INK 1185:INK 1186:INK 1187:INK 1188:INK 1189:INK 1190:INK 1191:INK 1192:INK 1193:INK 1194:INK 1195:INK 1196:INK 1197:INK 1198:INK 1199:INK 1200:INK 1201:INK 1202:INK 1203:INK 1204:INK 1205:INK 1206:INK 1207:INK 1208:INK 1209:INK 1210:INK 1211:INK 1212:INK 1213:INK 1214:INK 1215:INK 1216:INK 1217:INK 1218:INK 1219:INK 1220:INK 1221:INK 1222:INK 1223:INK 1224:INK 1225:INK 1226:INK 1227:INK 1228:INK 1229:INK 1230:INK 1231:INK 1232:INK 1233:INK 1234:INK 1235:INK 1236:INK 1237:INK 1238:INK 1239:INK 1240:INK 1241:INK 1242:INK 1243:INK 1244:INK 1245:INK 1246:INK 1247:INK 1248:INK 1249:INK 1250:INK 1251:INK 1252:INK 1253:INK 1254:INK 1255:INK 1256:INK 1257:INK 1258:INK 1259:INK 1260:INK 1261:INK 1262:INK 1263:INK 1264:INK 1265:INK 1266:INK 1267:INK 1268:INK 1269:INK 1270:INK 1271:INK 1272:INK 1273:INK 1274:INK 1275:INK 1276:INK 1277:INK 1278:INK 1279:INK 1280:INK 1281:INK 1282:INK 1283:INK 1284:INK 1285:INK 1286:INK 1287:INK 1288:INK 1289:INK 1290:INK 1291:INK 1292:INK 1293:INK 1294:INK 1295:INK 1296:INK 1297:INK 1298:INK 1299:INK 1300:INK 1301:INK 1302:INK 1303:INK 1304:INK 1305:INK 1306:INK 1307:INK 1308:INK 1309:INK 1310:INK 1311:INK 1312:INK 1313:INK 1314:INK 1315:INK 1316:INK 1317:INK 1318:INK 1319:INK 1320:INK 1321:INK 1322:INK 1323:INK 1324:INK 1325:INK 1326:INK 1327:INK 1328:INK 1329:INK 1330:INK 1331:INK 1332:INK 1333:INK 1334:INK 1335:INK 1336:INK 1337:INK 1338:INK 1339:INK 1340:INK 1341:INK 1342:INK 1343:INK 1344:INK 1345:INK 1346:INK 1347:INK 1348:INK 1349:INK 1350:INK 1351:INK 1352:INK 1353:INK 1354:INK 1355:INK 1356:INK 1357:INK 1358:INK 1359:INK 1360:INK 1361:INK 1362:INK 1363:INK 1364:INK 1365:INK 1366:INK 1367:INK 1368:INK 1369:INK 1370:INK 1371:INK 1372:INK 1373:INK 1374:INK 1375:INK 1376:INK 1377:INK 1378:INK 1379:INK 1380:INK 1381:INK 1382:INK 1383:INK 1384:INK 1385:INK 1386:INK 1387:INK 1388:INK 1389:INK 1390:INK 1391:INK 1392:INK 1393:INK 1394:INK 1395:INK 1396:INK 1397:INK 1398:INK 1399:INK 1400:INK 1401:INK 1402:INK 1403:INK 1404:INK 1405:INK 1406:INK 1407:INK 1408:INK 1409:INK 1410:INK 1411:INK 1412:INK 1413:INK 1414:INK 1415:INK 1416:INK 1417:INK 1418:INK 1419:INK 1420:INK 1421:INK 1422:INK 1423:INK 1424:INK 1425:INK 1426:INK 1427:INK 1428:INK 1429:INK 1430:INK 1431:INK 1432:INK 1433:INK 1434:INK 1435:INK 1436:INK 1437:INK 1438:INK 1439:INK 1440:INK 1441:INK 1442:INK 1443:INK 1444:INK 1445:INK 1446:INK 1447:INK 1448:INK 1449:INK 1450:INK 1451:INK 1452:INK 1453:INK 1454:INK 1455:INK 1456:INK 1457:INK 1458:INK 1459:INK 1460:INK 1461:INK 1462:INK 1463:INK 1464:INK 1465:INK 1466:INK 1467:INK 1468:INK 1469:INK 1470:INK 1471:INK 1472:INK 1473:INK 1474:INK 1475:INK 1476:INK 1477:


```

10 REM Inviolable sur SLAPFIGHT version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 48KPF:MODE 1
40 FOR N=4000 TO 4040:READ A$:VAL("E"+A$)
50 SUB=SUB+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUB=9362 THEN PRINT"DATA5 ERROR 111":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 4023,400
110 PRINT:INSEER LE DISK ET DEBUTER:GZ=18
120 CALL EMB6:MODE 2:INK 0:INK 1:0:CALL 4000
130 DATA 00,07,CD,0F,29,21,00,CD,54,50,01,00,40,ED
140 DATA 06,CD,03,59,3E,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,41
150 DATA A0,3E,49,32,6A,C6,32,6A,CD,41,A0
160 DATA 06,04,21,3D,A0,11,00,CD,07,7C,EB,CD,83
170 DATA EC,25,C3,7A,3C,44,49,53,43,12,00,16,1A,0E
180 DATA 42,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00,00,00,00

```

10 REM bidouille sur SLAP FIGHT

```

20 REM vies infinies et renaissance instantanée
30 REM (en arrière pas le progrès bébé...)
40 REM version DISK - compil micro club 14
50 REM (C) JOYSTICK 1991
60 MODE 1:FOR A=4000 TO 4040:READ A$
70 B=VAL("E"+A$):POKE A,B:C=C+9:NEXT
80 IF C<5195 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
90 PRINT:INSEER L'ORIGINAL ET TAPÉZ UNE "TOUCHE"

```

```

100 CALL EMB6:CALL 4000
110 DATA 3E,01,CD,0B,3C,21,FF,AB,11,40,00,08,07,CD
120 DATA 0A,BC,08,07,CD,0F,29,21,00,00,09,21,12,02,11
130 DATA EC,14,CD,3B,A5,CD,03,59,21,12,02,38,85,AE
140 DATA 77,23,7C,FB,A0,20,76,01,7E,FA,ED,49,3B,C3
150 DATA 32,89,50,C3,75,45,22,68,A5,7B,32,49,A5,15
160 DATA 05,F1,FB,00,C8,3C,32,81,A5,32,55,A5,F5,11
170 DATA 00,01,CD,C3,F7,F7,01,7E,FB,21,7E,A5,16,09
180 DATA 7B,CD,SC,C9,23,15,20,FB,21,88,13,CD,85,C6
190 DATA FB,CD,1C,C9,3A,6C,A5,C6,12,32,6C,A5,18,C9
200 DATA C9,4C,00,01,00,41,02,49,2A,FF

```

Pour être invincible, remplacez les octets CD 2D 4A 05 par CD 2D 4A 01 01. Ou bien allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse &044 et remplacez-y le E0 par un F4.

Pour être invincible, faites : POKE &7056,1.

Compil MICRO CLUB 14

Pour avoir des vies infinies, et renaissance infinie, recherchez les octets 2F 9A B5 et remplacez-les par 26 9A B5. Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 44, adresse 67.

Pour avoir des vies infinies et renaissance instantanée : POKE &5089,&C3

PC SOKOBAN

Pour reculer d'un mouvement, appuyez sur la touche "U" pendant le jeu.

PC SKWEEK

```

là taper en turbo Pascal 4.XX)
uses crt;
var
  f:file of byte;
  c:char;
  n:byte;
const
  tab:array [1..4] of byte=($F0,$0F,$0B,$04);
procedure tabita:byte;
begin
  seek(f,22854);
  write(f,n);
end;

```

```

begin
  clrscr;
  writeln('Appuyez le disque (1 de SKWEEK)');
  writeln('Puis appuyer sur une touche...');
  c:=readkey;
  assign(f,'SKWEEK.EXE');
  reset(f);
  clrscr;
  writeln('1 - Vies infinies');
  writeln('2 - Choix du tableau');
  writeln('3 - Désinstallation');
  c:=readkey;
  case c of
    '1': begin
      seek(f,26560);n:=590;
      for i:=1 to 4 do write(f,n);
    end;
    '2': begin
      write(' ');readln(n);
      n:=n-1;tabl(n);
    end;
    '3': begin
      seek(f,26560);
      for i:=1 to 4 do write(f,tabl(i));
      tabl(n);
    end;
  end;
end.

```

Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier "SKWEEK.EXE", les octets C7 06 0C 04 00 00 et remplacez-les par C7 06 0C 04 00 XX (LX: XX correspond au numéro de tableau - 1).

Pour être invulnérable, recherchez les octets EB 04 90 E9 52 01 et remplacez-les par EB 04 90 C3 90 90.

AMIGA SKY CHASE

```

BLOCK EDITOR V1.0
* SKY CHASE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"SKY CHASE",1,"Treizer"
eun:
DATA 0001,0,032400,070,04,40,71,53,70,68,57,*

```

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$192, offset \$70 mettre les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 78 68 52.

TOUS

SLEEPING GOD'S LIE

1: CAÏLA ET TAÏRA

Dans la hutte, prenez la boule, les churikens, et les cailloux, puis partez par la porte Nord. Allez ensuite au Nord et vous rencontrerez le vieil homme. Lisez lui alors le message, puis partez à l'Est. Allez alors au Sud et tâchez de trouver la taupinière qui contient la clé de la porte de derrière. Partez à l'Ouest et entrez dans la boucle. Retournez ensuite à Caïla Est puis partez au Sud jusqu'à ce que vous aperceviez deux arbres côte à côte. Donnez leur de l'eau, et ils vous laisseront aller à Taïra Nord. Sur le côté Nord, vous rencontrerez un bandit. Tuez le et prenez la carte. Allez ensuite vers la sortie Est, vous entrerez alors en Caïla Ouest, qui contient une étrange maison. A l'intérieur vous y trouverez du froumage, utilisez ce dernier afin de nourrir les créatures ressemblant à des souris, ce qui vous permettra de passer. Maintenant, trouvez le monstre à deux têtes qui se trouve tout au Nord de Caïla Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le "Circlet Of Concentration" qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud-Est de Taïra Nord (l'Hermite vous renseignera au sujet de la route lorsque vous lui demandez la carte). Suivez alors cette nouvelle route, qui vous mènera à l'arbre magique.

2:SYLVAR

Lorsque vous entrerez pour la toute première fois dans ce royaume, vous rencontrerez le Prince Hegor. Attaquez le par deux fois. Allez ensuite à l'Est ou au Sud afin de trouver un autre décor (cherchez alors deux arbres côte à côte et entrez). Vous trouverez alors l'entrée des cavernes naines à la frontière Sud de ces deux niveaux. Afin de pouvoir voir au dessous du niveau du sol, vous aurez besoin d'une lanterne, qui, sera jetée par le nain gardant l'entrée, ceci lorsque vous l'aurez abattu. Entrez alors dans la caverne et partez au Sud. Dans la seconde caverne vous trouverez la manière de l'araignée. Vous devrez y pénétrer afin de ramasser une corde dont vous aurez besoin pour vous échapper. Juste au delà de la proclaine caverne au Sud, vous trouverez la "Throne Room" qui contient une couronne. Quittez maintenant la caverne (Dirigez vous au Sud). Dans ce décor, vous devriez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la "Jelt of Lung Capacity" (qui procure plus de power pour détruire les fléchettes). Dirigez vous alors au Sud et vous trouverez la montagne. Vous serez alors transporté au tableau suivant.

3: DELANDIA

Sachez qu'il se trouve cinq îles sur Delanda. Vous pouvez en apercevoir quatre de loin plus celle sur laquelle vous vous reposez. Avant tout, marchez en direction de

4: LES COLLINES DE SIMALA

Les collines de Simala sont peuplées de démons de glace particulièrement vicieux. Sachez qu'ils sont très dangereux. Vous entrerez maintenant dans le niveau se trouvant le plus au Sud du Royaume. Allez au Nord et vous trouverez une taupinière, dans laquelle vous assemblerez la "Pouch of Renewal". Ceci vous assurera de ne pas manquer de munitions pour l'arbalète, mais sachez néanmoins que dans ce stage, il est préférable d'utiliser la sarbacane. Dans le coin Nord-Ouest, vous trouverez des signes qui sont destinés à vous prévenir d'un danger imminent. Franchissez les, et vous arriverez à un passage de glace. Franchissez alors, un chemin à travers le passage afin d'en atteindre la fin et ainsi, passez à la seconde partie. Sur le côté Nord-Ouest de ce second tableau se trouve une caverne de glace. En y pénétrant, vous y rencontrerez de nouveau l'Hermite, qui vous remettra un briquet à silex vous permettant d'allumer un feu. Il vous dira que vous aurez besoin de trouver un endroit plus abrité afin de pouvoir allumer le feu. Quittez alors la caverne et partez à l'Est. Aux frontières Est, vous trouverez quelques vêtements. Ceux ci vous tiendront chaud. Maintenant allez à la frontière Nord où vous découvrirez un autre tunnel de glace, qui vous mènera au quatrième tableau. Au centre du quatrième level vous trouverez les sorcières, qui vous donneront des tuyaux, avant de s'évaporer en une boule de feu, laissant derrière elles une pile de bois. Traversez alors le tunnel de glace afin de revenir au quatrième tableau. Les cavernes de glace s'y trouvant ne sont pas aussi venimeuses que les autres, et vous découvrirez que vous pouvez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.

SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, faites: POKE &19A4,0.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &0ED5,&C9.

Pour avoir des munitions infinies, faites: POKE &0FC7,&C9.
Pour avoir du temps infini, faites: POKE &201H6,&C9.
Pour choisir le niveau de départ, faites: POKE &184E,XX (de 0 à 8).

CPC

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A 25 00 D6 01 par 3A25 00 D6 00.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 21 00 D0 0C 35 par C9 0D0C 35.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 21 22 0C 7E D6 par C9 22 0C 7E D6.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 03 0C D6 par C9 03 0C D6.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 3F 00 32 03 par 3E XX32 03, avec XX compris entre 0 et 8.

10 REM Energie, munitions et temps infinis

20 REM Choix du Niveau de départ

30 REM Sur SLY SPY SECRET AGENT (Disk)

40 REM Far Caroline & Nicolas - (C) JUVISTICK

50 MEMORY 6A500:POKE D=6A500 TO 6A5F6

60 READ 8:8=VAL("E")

70 POKE 8:8=VAL("E")

80 IF C<>200C THEN 90 ELSE GOTO 100

90 PRINT "Erreur dans les données 1":END

100 POKE 8A8A,6:POKE 8E86,1:POKE 8B78,6FF

110 NODE 1:INPUT "Niveau de départ (1 à 9)":T

120 IF T>9 OR T<1 THEN 110

130 POKE 8A5C3,T-1:MODE 1

140 PRINT "Inserer l'original de SLY SPY..."

150 CALL 8B018:MODE 0

160 BORDER 0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:CALL 8A507

170 DATA 8A5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,09,21,00

180 DATA CD,0E,01,01,00,00,ED,00,CD,03,09,30,46,32

190 DATA 6A,C6,34,D1,06,C6,21,06,04,15,03,E3,05,CD,00

200 DATA 8A,01,E1,01,09,14,7A,09,09,20,07,30

210 DATA C9,32,05,22,32,C7,22,32,B6,34,3E,00,32,4E

220 DATA 2C,AF,01,7E,FA,ED,79,F3,21,00,14,11,00,00

230 DATA 01,02,2C,ED,00,01,00,3A,21,E9,A5,11,00,30

240 DATA D5,01,10,00,ED,00,C9,21,2F,11,11,FF,BF,01

250 DATA 02,40,00,08,C3,78,00

CPC

Pour avoir du temps infini, remplacez DD 7E 05 3D FE par DD 7E 05 00 FE.

Tapez comme code 007, puis pendant le jeu tapez 'SHAKEN NOT STIRRED', vous aurez des crédits infinis.

ST
FAST EDITOR V1.0
 'Crédite et Temps infinis à SLY SPY SECRET AGENT
 ' par Antonio SIMONS à taper en GFA 3.XX
 DATA "SLY SPY SECRET AGENT",A:\PROGRAM:PRG"
 DATA "Crédite infinis",401069A,EH53390001,4E60040000
 DATA "Temps infinis",4003AFA,EH53390000,4E60040000
 DATA "FIN"

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$212, offset \$161, l'octet 4A à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 00 01 1F, remplacer par 4E 71 00 01 1F. Pour les munitions infinies, chercher 01 19 3A 67 00, remplacer par 00 00 00 00 67 00. Pour avoir plus de temps, chercher 00 00 00 00 02 29 (ou 4x00 minute seconde), remplacer par 00 00 00 00 00 FF FF. Pour ne prendre qu'une étoile, pour avoir le pistolet qui tire les grosses boules, chercher 00 00 02 5F 60, remplacer par 04 00 02 5F 60 (si vous avez utilisé le pistolet, perdu une vie ou passé un niveau, il faut remettre la bidouille pour le pistolet, il est donc conseillé de noter l'adresse!).

AMIGA
BLOCK EDITOR V1.0
 'SLY SPY SECRET AGENT Trainer
 ' par Antonio SIMONS à taper en GFA 3.XX
 DATA 543446,"SECRET AGENT",1,"crédits illimités"
 sum:
 DATA 0002,0,42400,16,1,4,53,0,42400,16,1,54,54,0

SPACE RACER

Pour avoir de l'énergie infinie
 POKE &184E,0:POKE &187A,0:POKE &263B,0
 POKE &263C,0:POKE &0DC4,0:POKE &0AE7,0

Pour éviter de vous fracasser le crâne contre un poteau, sans perdre de vitesse, essayez de vous maintenir toujours à la limite supérieure des poteaux.

CPC

Pour avoir du temps infini, remplacez DD 7E 05 3D FE par DD 7E 05 00 FE.

SONIC BOOM

CPC
 10 REM Vies infinies sur SONIC BOOK version K7
 20 REM (C) JUVISTICK 1990
 30 REM YA PAS QUE LE SONIC QUI OST BOOK
 40 MEMORY 66FF:MODE 1:ORDROR 0:1=10:INK 0,0
 50 FOR N=6A49E TO 6A78B:READ AS:A=VAL("E")
 60 B=0:1=IF K14 THEN GOTO 30
 70 IF S<>A THEN PRINT "ERREUR LIGNE":1=END
 80 IF B=0:N=1:1=10:GOTO 100
 90 S=A+255*(S+A*255):POKE N,A
 100 NEXT:PRINT "INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 60B96
 110 INK 1,0:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ
 120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD"1":67000:CALL 6A7AF
 130 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 140 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 150 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 160 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 170 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 180 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 190 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 200 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 210 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 220 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 230 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 240 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 250 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 260 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 270 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 280 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 290 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 300 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 310 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 320 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 330 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 340 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 350 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 360 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 370 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 380 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 390 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 400 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 410 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 420 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 430 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 440 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 450 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 460 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 470 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 480 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 490 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 500 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 510 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 520 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 530 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 540 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 550 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 560 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 570 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 580 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 590 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 600 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 610 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 620 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 630 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 640 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 650 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 660 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 670 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 680 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 690 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 700 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 710 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 720 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 730 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 740 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 750 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 760 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 770 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 780 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56

AMIGA
 10 REM Vies infinies sur SONIC BOOK version K7
 20 REM (C) JUVISTICK 1990
 30 REM YA PAS QUE LE SONIC QUI OST BOOK
 40 MEMORY 66FF:MODE 1:ORDROR 0:1=10:INK 0,0
 50 FOR N=6A49E TO 6A78B:READ AS:A=VAL("E")
 60 B=0:1=IF K14 THEN GOTO 30
 70 IF S<>A THEN PRINT "ERREUR LIGNE":1=END
 80 IF B=0:N=1:1=10:GOTO 100
 90 S=A+255*(S+A*255):POKE N,A
 100 NEXT:PRINT "INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 60B96
 110 INK 1,0:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ
 120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD"1":67000:CALL 6A7AF
 130 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 140 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 150 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 160 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 170 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 180 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 190 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 200 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 210 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 220 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 230 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 240 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 250 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 260 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 270 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 280 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 290 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 300 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 310 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 320 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 330 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 340 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 350 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 360 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 370 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 380 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 390 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 400 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 410 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 420 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 430 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 440 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 450 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 460 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 470 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 480 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 490 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 500 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 510 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 520 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 530 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 540 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 550 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 560 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 570 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 580 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 590 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 600 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 610 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 620 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 630 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 640 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 650 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 660 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 670 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 680 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 690 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 700 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 710 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 720 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 730 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 740 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 750 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 760 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 770 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 780 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56

CPC
 10 REM Vies infinies sur SONIC BOOK version K7
 20 REM (C) JUVISTICK 1990
 30 REM YA PAS QUE LE SONIC QUI OST BOOK
 40 MEMORY 66FF:MODE 1:ORDROR 0:1=10:INK 0,0
 50 FOR N=6A49E TO 6A78B:READ AS:A=VAL("E")
 60 B=0:1=IF K14 THEN GOTO 30
 70 IF S<>A THEN PRINT "ERREUR LIGNE":1=END
 80 IF B=0:N=1:1=10:GOTO 100
 90 S=A+255*(S+A*255):POKE N,A
 100 NEXT:PRINT "INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 60B96
 110 INK 1,0:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ
 120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD"1":67000:CALL 6A7AF
 130 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 140 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 150 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 160 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 170 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 180 DATA 09,06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 190 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 200 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 210 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 220 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 230 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 240 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 250 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 260 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 270 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 280 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 290 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 300 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 310 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 320 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 330 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 340 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 350 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 360 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 370 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 380 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 390 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 400 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 410 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 420 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 430 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 440 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 450 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 460 DATA 06,76,AF,ED,79,DD,77,00,DD,20,18,79,D1,56
 47

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 380 à l'offset \$a2 et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60 et recalculiez le checksum block 899 à l'offset \$a80 et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculiez le checksum.

AMIGA

```
10 REM Energie infinie sur SORCERY (Disk)
20 REM Pour la compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Far Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY 67FF:FOR P=6A580 TO 6A5ED
50 READ $a:a=VAL("e"+$a)
60 POKE P,a:chk=chk+a:HEX
70 IF chk<42EDA THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
90 POKE 6B56,1:POKE 6B78,67F
100 MODE 1:PRINT"1 > PARTIE NORMALE:PRINT
110 PRINT"2 > Energie infinie:PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ",chk:IF chk=2 OR chk=1 THEN 120
130 IF chk=1 THEN POKE 6A58F,1:POKE 6A5D1,1
140 MODE 1:PRINT"Insérez l'original de la compil
150 PRINT"Far SORCERY (DEPROTEGE)":CALL 4B18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK 1,0:NEXT i:CALL 6A566
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,D9,83,A5,0E,07,CD,0F,39,21,00,00,0E,41
190 DATA 01,00,40,ED,00,CD,03,39,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,3A,A8,21,00,80,16,1C,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,9F,82,21,00,88
220 DATA 16,1D,0E,03,85,D5,CD,80,A5,3E,00,32,FF
230 DATA 88,3E,50,32,83,A5,3E,49,C1,D1,81,CD,80,A5
240 DATA C1,D1,81,3E,49,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets D6 01 D8 27 FD par D6 00 D8 27 FD.

P

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &1ADB,0

CPC

COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 01 D8 27 FD par 00 D8 27 FD (2 fois). Ou allez à la piste 28, secteur 05, adresse 029F, et à la piste 29, secteur 03, adresse 00FF et remplacez le 01 par 00.

AMIGA

STORMBALL

Pendant la première partie tapez en qwerty 'LET ME WIN'.

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets 9179 0000 433A 6100 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 6100. Puis recherchez les octets 9179 0000 433A 303A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 303A.

Ne recalculiez pas le checksum.

Maintenant le premier qui dit que l'on a passé un truc vachement vieux, aura à faire à Aurélien. Au passage: si je ne précise pas le moment où l'on doit faire l'action, c'est qu'il faut la faire dès que le tableau commence... Je les aïs numérotés, se reporter à la notice pour s'y retrouver. Il est conseillé de relâcher rapidement la manette après chaque action...

- 1) se reporter à la notice (repatron...)
- 2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroule aller à gauche. Ace va sauter et pauser sa main, compter environ 2 secondes et aller à gauche, compter une seconde (et demie), (lorsque Ace se retourne à gauche), et aller de nouveau à gauche.
- 3) Dès que le premier robot flottant tire (à droite) aller en bas, dès que Ace atteint le rocher, aller en haut.
- 4) Dès que le vaisseau a fait son virage et s'apprête à atterrir, aller en haut.
- 5) Appuyer sur feu pour tuer le monstre.
- 6) Aller à droite, et lorsque Ace se courbe, aller en haut.

7) Ca se complique: dès que le tableau commence, la plate-forme mobile monte, et quand elle redescend, aller à droite, et au moment de l'impuct entre les pics d'Ace et de la plate-forme, aller à droite de nouveau.

- 8) Dès que le monstre sort, aller en bas, et de suite à droite.
- 9) Aller en bas au même moment qu'en 8, puis de suite à gauche.

10) Dès que la tentacule apparaît, appuyer sur feu.

TOUS

- 11) Vous êtes lâché sur le pont, et attendez que 2 têtes bleues apparaissent derrière vous pour aller en haut.
- 12) Au croisement, aller en haut.
- 13) Au croisement, aller à droite.
- 14) Aller en haut.
- 15) Dès que les lasers tremblent, aller à droite.
- 16) Aller à gauche lorsque vous arrivez près du trou.
- 17) Idem.
- 18) Au bout du couloir, aller à droite.

19) Près de l'échelle, aller en haut.

20) Le passage le plus dur: le combat au corp-à-corp. appuyer sur feu.

21) Appuyer sur feu.

22) Appuyer sur feu, et lorsque vous êtes sur le dos, aller à droite.

23) Appuyer sur feu, et aller en bas.

24) Appuyer sur feu.

25) Aller en haut, une fois retombé aller en bas.

26) Aller à droite, une fois derrière lui, aller en bas (vous êtes sur son dos).

Mettez le soft en pause durant la partie et tapez 'GODEMODEXTER' et le jeu se jouera de lui-même comme un énorme dessin animé.

AMIGA

Pour rentrer dans le mode démo du jeu, mettez le jeu en mode pause, tapez 'GODEMODEXTER' puis return du pavé numérique.

ST

Vies infinies pour SPACE ACE
par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
FOR i=0 TO 450 STEP 2
READ \$a
POKE adr+a,VAL("e"+\$a)
sum=sum+VAL("e"+\$a)
NEXT i
IF sum<42ED3B1
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
\$SAVE "A:\EPACACE.PRG" adr+a,450
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01A6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0009,1841
DATA D7FC,0000,0006,3F3C,0007,4841,D7FC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0036,484E,D7FC,0000,0006,46FC,2708
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,2208
DATA 51C9,FFFC,4D2D,45F9,007F,6006,34BC,0000,157C,0008
DATA 01FA,122A,01FC,02B1,007F,0000,0005,1541,01FC,34BC
DATA 0080,6100,0094,357C,0001,FFFE,6100,602A,6100,0094
DATA 002A,0005,73F8,66F8,6012,6100,0098,357C,0000,FFFE
DATA 6100,0098,6100,0098,34BC,0090,34BC,0190,34BC,0090
DATA 617A,357C,000A,FFFE,617A,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,FFFE,34BC,0084,615A,357C,0003,FFFE
DATA 6152,34BC,0080,61AC,357C,0090,FFFE,6144,002A,0005
DATA 73F8,67A2,7000,102A,0003,2148,102A,0005,2188,102A
DATA 0007,0C90,0000,1A00,60D8,304A,FFFE,0240,001C,6600
DATA F7F8,6114,357C,0000,FFFE,610C,6118,6100,0020,48F9
DATA 0000,0600,40E7,3A3C,0020,51CD,FFFE,60D0,4875,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFE,4875,23FC,0000,0500,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07F8,23FC,33FC,0002,0000,0500,23FC,0006
DATA 14B0,0000,0504,33FC,48F9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4875,1B45,49E2,7382,7265,7A30,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6530,4454,4147,474E,2753
DATA 204C,4149,5220,4949,007D,0000,0002,1E16,0000,0000

ST

27) Aller en haut, dès que le tableau change aller vite à gauche.

28) Aller en haut.

29) Aller à droite.

30) Aller à droite.

31) Aller à gauche.

32) Aller à droite.

33) Le laser frappe, et dès que le miroir en face de vous, brille (il devient tout blanc), aller à gauche, dès que Ace l'a poussé, aller très rapidement à droite...

B orf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant dans sa profonde enfance...

Tout d'abord vous devez vous constituer une armurerie décente. Après avoir atterri sur Hiatira, allez voir Orellan, le représentant impénal et passez votre examen de pilote spatial. Les réponses à celui-ci sont: 1: 3.26 2: type Ø 3: F=M+A 4: THE IMPERIUM Sans votre licence de pilote spatial vous ne pourrez acheter aucune arme, boucliers, etc, ce qui n'arrangera pas vos affaires. Parlez à tout le monde à la base, spécialement à VEDA (un monstre vert). Si l'un d'eux vend des lunettes de contact, achetez-les. Allez alors dans la chambre où se trouve CEBAR (la fille qui n'arrête pas de parler du meilleur jeu d'arcade de la galaxie). Inspectez la combinaison spatiale se trouvant sur le mur de derrière et vous devriez trouver une carte clé. Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, allez trouver le confectionneur de vaisseaux. Achetez-lui quatre "Cargo pods". Puis allez voir le marchand et achetez-lui huit tonnes soit de "10g rams" soit de "super computers". S'ils ne disposent de rien de tout cela, n'achetez rien. Puis rendez-vous au poste avancé MICON 1. Vendez les IGB RAMS ou les Super-Computers et achetez les explosifs ou les crédits "FORGED". Allez alors trouver Sir Eld. Il vous demandera de lui rendre un service, alors acceptez. R la base HIATHRA et livrez la statuette au Représentant Impénal. Vendez les Explosifs ou les FORGEDS mais pas les Super-Computers ou le MICON 1. Retournez à MICON 1 et parlez à Sir Eld. Il vous donnera d'utiles conseils et une boîte. Continuez ces aller retour entre HIATHRA et MICON 1 jusqu'à ce que vous disposiez d'assez de crédits pour acheter un LASER A FAISCEAU REPARTI. Maintenant le fun commence!! Vous devez ici prendre une décision. Soit vous deviendrez un pirate ou un chasseur de prime. Etre un pirate signifie que vous serez plus entraîné au combat (plus important) que vous gagnerez plus d'argent, mais cela signifie également que chaque vaisseau que vous rencontrerez, vous attaquera. Si vous êtes chasseur de primes, au moins les vaisseaux marchands ne vous attaqueront pas. Le prochain article sur votre agenda est de vous procurer plus d'armure. Lorsque vous en aurez 5000, et que votre réputation est féroce (FERCE) ou plus, allez trouver la duchesse AVENSTAR à la base spatiale de DENEH-PRIME se trouvant dans le système DENEH. Elle vous donnera une mission. Parlez à l'étudiante de DENEH qui vous dira d'aller à NARSEE et de dire "rakbit" à l'un des aliens. Faites cela puis retournez à DENEH parler à l'étudiante. Elle vous donnera un MAILER ARTEFACT. Allez ensuite dans le système BASSRUTI. Là, allez à la mine. Il vous est conseillé de sauvegarder votre position avant d'atterrir sur la station car il y a toujours quelques monstres rodant dans les environs. Lorsque vous avez atterri, allez dans la chambre se trouvant directement en dessous de la zone d'atterrissage. Un monstre devrait y pénétrer alors soyez prudent. Vous devez essayer de mettre une table entre vous et le monstre puis filer vers l'une des portes. Lorsque vous serez sûr d'avoir le monstre, allez dans la chambre se

trouvant dans le bas côté gauche de la station (celle avec le coffre-fort à l'intérieur) et inspectez le cabinet qui se trouve en dessous. Vous devriez trouver des NSB. Maintenant retournez au vaisseau et volez jusqu'au système ARCTURUS et allez sur la station minière MICON II. Allez voir le MADMAN se trouvant dans l'un des corridors et parlez lui. Sélectionnez "other" et tapez "NSB". Il vous demandera le nom de sa mission, question à laquelle vous devez répondre "FERRET". Il vous dira alors d'aller trouver GUT. Allez à la carrière KOTH et utilisez la carte sur la porte verrouillée. Évitez les zones d'alarme et allez inspecter l'un des câbles se trouvant sur le mur du haut; vous y trouverez le rouleau de transmission si vous avez bien acheté les lunettes de contact à Veda. Retournez alors au système BASSRUTI et montez par l'aspirateur jusqu'au système poste avancé FREE GUILD. Allez voir CHI SIA et dites que vous êtes un ROGUE. Sélectionnez "other" et dites "LUX-23A". Acceptez de l'aider et elle viendra sur votre vaisseau comme droïde de réparation. Allez alors voir OMAR et demandez lui où trouver GUT. Il vous dira d'aller tout d'abord d'aller détruire un titan. Cette tâche n'est pas trop difficile à remplir du moment que vous disposez de 5000 armures et de boucliers décents. Ceci fait, retournez trouver GUT. Il vous dira d'aller voir le marchand Baakili. Dites lui "MANCHI" et offrez lui le MAILER ARTEFACT. Lorsque vous aurez reçu l'information, retournez voir GUT. Il vous dira d'aller voir TRO-CHAL pour lui voler le CHIGONGER. Tout d'abord, allez à la station minière MICON IV se trouvant dans le système ZED N27. Une fois dans la station fouillez derrière la porte verrouillée jusqu'à ce que vous trouviez un bouclier PSIONIC. Puis allez au poste avancé TRO-CHAL se trouvant dans le système SIGNORE et allez voir VILANIE. Elle vous demandera d'enlever le bouclier: N'EN FAITES RIEN!!! Elle appellera les gardes alors déverrouillez rapidement sa porte et inspectez près de l'EGG. Prenez le CHIGONGER et retournez trouver GUT. Puis allez sur ZED N27 et parlez au professeur PROSK. Donnez lui le ruban de transmission, et demandez lui le "NULL DAMPER". Entrez alors les coordonnées "GC 3409". Allez à la console de navigation et programmez l'itinéraire sur "MANCHI HOMEWORLD". Attendez ici, et observez les jolies images. TIPS: Utilisez la carte pour arriver et vous déplacer dans la station minière de BASSRUTI, car si vous vous déplacez au petit bonheur le monstre ne fera qu'une bouchée de vous. N'espérez pas devenir un pirate ou un chasseur de primes sans être armé jusqu'aux dents. Naturellement c'est le laser le plus cher qui est le meilleur (le "PARTICLE BEAM"): ils sont très efficaces pour se débarrasser de tout gêneur. Achetez tout d'abord le laser Saphir (si vous en avez les moyens) puis vous achèterez l'arc laser par la suite. Les torpilles Plasma sont efficaces, bon marché, alors achetez en a peu près six et sept missiles Nova. Pour entrer à l'intérieur d'un trou vous devez voler à travers la Porte MAILER à une vitesse minimum de 21 ms. Vous pouvez

entrez par les côtés sans infliger de dommages à votre armure. La vitesse correcte se situe peu près entre 15 et 22 ms: entraînez vous et vous ne devriez pas avoir de problème. Le "turbo thruster" est utile, mais pas réellement indispensable. Les armures valent vraiment le coup d'être achetées. Mettez-les en haut de votre liste d'achat et procurez les vous, dès que vous en aurez les moyens. Après cet achat, vous devrez sélectionner "Repair Amour". Les "ECM" sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensables. Les Manchi vous attaqueront toujours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais.

ST SPELLFIRE THE SORCERER

PAST EDITOR V1.0
Tout à l'infini pour SPELLFIRE THE SORCERER par SIMOES
DATA "SPELLFIRE THE SORCERER"
DATA "Vies infinies" 0,8,2,4,8,16,32,64,128,256,512,1024,2048,4096,8192,16384,32768,65536,131072,262144,524288,1048576,2097152,4194304,8388608,16777216,33554432,67108864,134217728,268435456,536870912,1073741824,2147483648,4294967296,8589934592,17179869184,34359738368,68719476736,137438953472,274877906944,549755813888,1099511627776,2199023255552,4398046511104,8796093022208,17592186044416,35184372088832,70368744177664,140737488355328,281474976710656,562949953421312,1125899906842624,2251799813685248,4503599627370496,9007199254740992,18014398509481984,36028797018963968,72057594037927936,144115188075855872,288230376151711744,576460752303423488,1152921504606846976,2305843009213693952,4611686018427387904,9223372036854775808,18446744073709551616,36893488147419103232,73786976294838206464,147573952589676412928,295147905179352825856,590295810358705651712,1180591620717411303424,2361183241434822606848,4722366482869645213696,9444732965739290427392,188894659314785808447872,37778931862957161689536,75557863725914323379072,151115727451828646738144,302231454903657293476288,604462909807314586952576,1208925819614629173905152,2417851639229258347810304,4835703278458516695620608,9671406556917033391241216,19342813113834066782482432,38685626227668133564964864,77371252455336267129929728,154742504910672534259859456,309485009821345068519718912,618970019642690137039437824,1237940039285380274078876608,2475880078570760548157753216,4951760157141521096315506432,9903520314283042192631012864,19807040628566084385262025728,39614081257132168770524051456,79228162514264337541048102912,158456325028528675082096205824,316912650057057350164192411648,633825300114114700328384823296,1267650600228229400656747646592,2535301200456458801313495293184,5070602400912917602626990586368,10141204801825835205253981172736,20282409603651670410507962345472,40564819207303340821015924690944,81129638414606681642031849381888,16225927682921336328406369766377728,32451855365842672656812739532755456,64903710731685345313625479065510912,129807421463370690627310958111021824,259614842926741381254621916222043648,51922968585348276250924383244408704,1038459371706965530018487664888174144,2076918743413931060036975329776348288,41538374868278621200739506595467776,83076749736557242401479013190935552,166153499473114484802958026381871104,332306998946228969605916052763742208,664613997892457939211821105527484416,132922799578491587842364221105527484416,26584559915698317568472844221105527484416,5316911983139663513694568844221105527484416,106338239662793270273891768844221105527484416,21267647932558654054778353768844221105527484416,4253529586511730810955670753768844221105527484416,850705917302346162191134150753768844221105527484416,170141183460469224378226830150753768844221105527484416,34028236692093844875645366030150753768844221105527484416,6805647338418768975129073206030150753768844221105527484416,1361129467683753795025181441240606030150753768844221105527484416,272225893536750759005036288240606030150753768844221105527484416,544451787073501518010072576481240606030150753768844221105527484416,1088903574147003036020145152962481240606030150753768844221105527484416,217780714829400607204029030592481240606030150753768844221105527484416,435561429658801214408058061184962481240606030150753768844221105527484416,87112285931760242881616122236992481240606030150753768844221105527484416,17422457186352045163232245384398481240606030150753768844221105527484416,3484491437270409032646448876799681240606030150753768844221105527484416,69689828745408180652928975535993681240606030150753768844221105527484416,1393796574908163613058579150711987281240606030150753768844221105527484416,2787593149816327226117158301417555281240606030150753768844221105527484416,55751862996326544522343166028351105527484416,111503725992653089044686321207022081240606030150753768844221105527484416,223007451985306178089372642414044161240606030150753768844221105527484416,446014903970612361788745284828088321240606030150753768844221105527484416,892029807941224723577490569656176641240606030150753768844221105527484416,1784059615882449447154981139321353281240606030150753768844221105527484416,35681192317648988943099622786266641240606030150753768844221105527484416,71362384635297977886199245572533281240606030150753768844221105527484416,14272476931059595577239849114566561240606030150753768844221105527484416,28544953862119191154479698229133121240606030150753768844221105527484416,57089907724238382308959396458266241240606030150753768844221105527484416,114179815448466744617918792891653281240606030150753768844221105527484416,22835963089693348923583758578330561240606030150753768844221105527484416,45671926179386697847167517156661240606030150753768844221105527484416,913438523587733956943350343133221240606030150753768844221105527484416,182687704717546791388670068626641240606030150753768844221105527484416,365375409435093582777340137253281240606030150753768844221105527484416,730750818870187165554680274506561240606030150753768844221105527484416,1461501637740374331109360048913121240606030150753768844221105527484416,2923003275480748662218720097826241240606030150753768844221105527484416,5846006550961497324437440195652481240606030150753768844221105527484416,11692013101922994648874880391304961240606030150753768844221105527484416,2338402620384598929774960782609921240606030150753768844221105527484416,4676805240769197859549921565219841240606030150753768844221105527484416,935361048153839571909984313043841240606030150753768844221105527484416,1870722096307679143819966266086721240606030150753768844221105527484416,3741444192615358287639932532173441240606030150753768844221105527484416,7482888385230716575279865064346881240606030150753768844221105527484416,1496577676446143315055933012693761240606030150753768844221105527484416,2993155352892286630111866025387521240606030150753768844221105527484416,5986310705784573260223732050775041240606030150753768844221105527484416,119726214115691452404446401015550081240606030150753768844221105527484416,2394524282313829048088928020311000161240606030150753768844221105527484416,478904856462765809617785604062200321240606030150753768844221105527484416,957809712925531619235571208124400641240606030150753768844221105527484416,19156194258510632387111424164801281240606030150753768844221105527484416,38312388517021264774222848329602561240606030150753768844221105527484416,76624777034042529548445696659205121240606030150753768844221105527484416,153249540068085059096891393184010241240606030150753768844221105527484416,306499080136170118193782786368020481240606030150753768844221105527484416,612998160272340236387565572736040961240606030150753768844221105527484416,122599632054468047277513114544081921240606030150753768844221105527484416,245199264108936094555026229088163841240606030150753768844221105527484416,490398528217872189110052458176327681240606030150753768844221105527484416,980797056435744378220104915352655361240606030150753768844221105527484416,196159411287148875644020982670510721240606030150753768844221105527484416,392318822574297751288041965341021441240606030150753768844221105527484416,784637645148595502576083930682042881240606030150753768844221105527484416,1569275290297191005155216786164055681240606030150753768844221105527484416,3138550580594382010310433523328111361240606030150753768844221105527484416,6277101161188764020620867046656222721240606030150753768844221105527484416,125542023223775280412417334131244544441240606030150753768844221105527484416,251084046447550560824226268262888881240606030150753768844221105527484416,502168092895101121648452536525777761240606030150753768844221105527484416,1004336185790202243276905073051555521240606030150753768844221105527484416,2008672371580404486553810146101111041240606030150753768844221105527484416,4017344743160808973107620292202222081240606030150753768844221105527484416,8034689486321617946215240584404444161240606030150753768844221105527484416,16069378972643235894230481168880888321240606030150753768844221105527484416,32138757945286471788460962337761776641240606030150753768844221105527484416,6427751589057294357692192467553553281240606030150753768844221105527484416,12855503178114588715384384935107106561240606030150753768844221105527484416,25711006356229177430768768870214213281240606030150753768844221105527484416,51422012712458354861537537740428426561240606030150753768844221105527484416,10284402544916670972275110748096553281240606030150753768844221105527484416,205688050898333419445502214961931106561240606030150753768844221105527484416,411376101796666838891004429923862213281240606030150753768844221105527484416,82275220359333367778200885984772426561240606030150753768844221105527484416,164550440718666735556401719775548513281240606030150753768844221105527484416,32910088143733347111280343955109626561240606030150753768844221105527484416,658201762874666942225606879019253281240606030150753768844221105527484416,131640352574933388445121378038506561240606030150753768844221105527484416,2632807051498667768902427560770131281240606030150753768844221105527484416,526561410299733553780485512154026561240606030150753768844221105527484416,105312282059946710756097102430853281240606030150753768844221105527484416,210624564119893421512194204861706561240606030150753768844221105527484416,4212491282397868430243884097234131281240606030150753768844221105527484416,842498256479573686048776819446626561240606030150753768844221105527484416,168499651295914737209755378888933281240606030150753768844221105527484416,336999302591829474419510757777866561240606030150753768844221105527484416,67399860518365894883902151555553281240606030150753768844221105527484416,1347997210367317897780043031111106561240606030150753768844221105527484416,2695994420734635795560086062222213281240606030150753768844221105527484416,5391988841469271591120172124444441240606030150753768844221105527484416,1078397768293854292240344248888881240606030150753768844221105527484416,2156795536587708584480688497777761240606030150753768844221105527484416,4313591073175417168961376995555521240606030150753768844221105527484416,862718214635083433792275399111106561240606030150753768844221105527484416,17254364292661668674445507982222213281240606030150753

Solution complète.

Après la présentation, allez vers l'ouest jusqu'au skimmer.

Ne pas se précipiter du lapin pour l'instant, mais éviter à tout prix le Zombi qui traîne la jambe en le fuyant.

Ouvrir la boîte à gams prendre le terminal.

Monter d'un écran nord aller au tank prendre bombe puis la reposer.

Aller deux écrans Est, descendre jusqu'au cantiveau où le liquide se jette et ramasser la corde.

Remonter un peu et se cacher entre les tours de l'immeuble rouge.

Sélectionner la corde et la poser sur le trottoir.

Attendre le lapin et tirer la corde.

Prendre la pile du lapin et la mettre dans le ordinateur (Où le faire plus tard).

Monter jusqu'à la grille dans le tournant uncture la main dessus et entrer.

Dans le bureau des égouts:

Aller au bureau prendre la bouteille, soulever le sous main.

Après l'hologramme, aller à gauche vers le sas (Hatch) mettre la main dessus.

Dans la climatisation:

Attendre la gelée verte, descendre en la précédant de peu, tourner au premier croisement et trémper la bouteille dans le liquide. La garder pour plus tard.

Aller tout droit jusqu'à l'échelle et monter.

Assister à l'arrivée du vaisseau et sortir.

Aller un écran Est et mettre la main sur le logement de rentrée du train du vaisseau.

Dans le repaire:

Aller un écran Est et mettre la main sur le vaisseau qui vient d'arriver.

Une fois à l'intérieur, bien relever le dessin des codes se trouvant sur l'écran car ils permettent de revenir au repaire en temps voulu.

Sélectionner 6 fois le premier icône, (par exemple car il n'y a pas de codes précis pour partir la première fois).

Arrivée à Latex Babes of Estros:

Aller vers l'Ouest jusqu'à voir passer l'ombre d'un rapace.

Puis revenir au vaisseau et descendre les marches jusqu'à ce que le rapace emporte Wilco. Se laisser emmener au nid.

Dans le nid:

Attendre la chute du garde et le fouiller pour récupérer un papier de chewing-gum. L'ouvrir et le garder.

Sortir par le trou à droite du nid.

Après l'apparition du poisson, mettre la main sur le bouton du laser.

Une fois debout prendre une bouteille d'oxygène et la mettre dans le poisson.

Laisser se dérouler le scénario.

A la galaxie Galerie:

Dès l'entrée ramasser la carte de crédits, (ATM) aller sur le tapis roulant et faire le tour de la galerie pour repérer les magasins.

Aller à Big and Tall se changer.

Aller au monolith burger pour avoir un job et gagner de l'argent.

Dés le renvoi aller ramasser le cigare qui passe sur le tapis roulant.

Aller au distributeur de frie et essayer une fois, puis retourner au magasin de fringues pour femmes (Staks) et s'habiller en femme après discussion avec la vendeuse.

Retourner au distributeur et vider le compte (2001 Bucks).

(Faites une petite sauvegarde)

Aller au magasin Radio Shock et acheter la prise de la troisième ligne et première colonne (elle ressemble à un cinq de domino).

Retourner se changer en homme chez Staks.

Aller chez Software et acheter le Hint book de SQ4. (Si...Si...)

Aller au magasin d'arcade et si ça vous plaît jouer à Astro-chicken mais ça n'est pas obligatoire, le but est de faire tomber des oeufs sur les personnages de ramasser des épis pour avoir des oeufs, afin d'avoir le maximum de points.

Aller au fond du magasin et attendre l'arrivée du time pod de la police.

Dès son arrivée s'enfuir de l'arcade par le côté droit et aller directement au skate O Rama.

Aller deux écrans Est en évitant les tirs de laser, et monter en écran vers le dôme. Continuer à éviter les tirs laser en tournant, et attendre le départ de la police.

Dès le départ sortir par la droite du Skate O Rama et passer devant software et revenir à Arcade.

Entrer dans le vaisseau en mettant la main dessus.

Dans le vaisseau:

1°) Noter le code inscrit soigneusement car cela peut servir si Wilco doit revenir à la galerie.

2°) Cliquer sur le hint book avec la main et utiliser le Reveal O Malt sur les pastilles noires.

Vous devez trouver la première partie du code à insérer.

Prenez le papier chewing-gum et insérez le code à la suite du premier dans l'appareil. Vous partez dans SQ1 à Ulence Flats. (Si...Si...)

A Ulence Flats (Versez une arme d'émotion...Je blague...)

Aller au bar et faites vous vider par les malpropres.

A l'extérieur mettez la main sur leur skimmer ils vont tomber par terre (Vous connaissez Police Quest 1? Ça vous rappelle quelque chose?).

Vous vous enfuyez, et allez vous cacher derrière la baraque à Tiny.

Attendez le passage des primates et revenez en faisant attention au bar.

Là prenez les allumettes.

Sortez en passant pas la droite et en risant les murs.

Dans le Time Pod:

Insérer le code que vous avez noté la première fois en montant dans le Time Pod. Il vous ramène au repaire de Vohaul, à Xenon.

Au repaire:

Allez deux écrans à droite devant le sas d'entrée.

Prenez la bouteille et versez le contenu dans la serrure.

Mettez la main dessus le sas s'ouvre.

Dans le tunnel. Prenez les allumettes et mettez les sur s'icône du cigare.

Vous allez souffler sur les anneaux du rayon laser.

Regarder le computer à votre droite.

Entrez les angles suivants: 160 Ent 030 Ent 110 Ent.

Passer le tunnel et vous arrivez sur le 2ème niveau des plates-formes.

Avant que le droid n'arrive forcez tout droit.

Au coin à droite.

Descendez les escaliers au niveau 1.

Si vous trouvez le temps de brancher le computer à une borne et prenez le plan des trois niveaux.

Du niveau 1 prenez l'ascenseur dématérialiseur et allez au niveau 3.

Le but de la manœuvre est d'attirer les droïds au niveau 3 et de retourner au niveau 2 pour aller au computer central. Du niveau 3 revenez à l'élevateur dès que le droïd arrive et descendez au niveau 1.

Puis escalier niveau 2 passer devant le tunnel d'entrée, aller à gauche et foncez à l'autre tunnel.

Entrez.

Voici l'ordinateur central:

Le code à entrer est caché dans le Hint Book c'est 6965847669.

Entrez dans l'autre.

Sur l'écran:

1°) Mettez l'icône Droïd aux chiottes (Si...Si...).

2°) Mettez le écran aux chiottes.

3°) Mettez LSL4 aux chiottes pour nettoyer le tout.

Sortez de l'écran, le compte à rebours commence.

Allez au troisième niveau à fond de train. Arrivé à la dernière borne, branchez l'ordinateur et regardez Vohaul.

Entrez dans le tunnel.

Dès que le combat commence, à chaque break cliquez sur votre adversaire.

Il va finir par perdre.

Dès qu'il a perdu mettez la main sur l'échelle, vous allez récupérer la disquette.

Insérez la dans le lecteur.

1°) Sélectionner DISK UPLOAD.

2°) Sélectionner BEAM UPLOAD.

3°) Sélectionner BEAM DOWNLOAD.

Appréciez les images...le jeu est fini!

STAR FLIGHT

PAST EDITOR V1.0

* Brouzouf infidèle pour STAR FLIGHT

* par Antonio SIMONE à taper en GFA 3.XX

* à la suite du PAST EDITOR V 1.0

DATA "STAR FLIGHT", "A:"STARFLIT.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

DATA "Brouzouf infidèle", "A:"BROUZOUF.AGO"

Pour mettre 5000.0000 brouzoufs dans une partie sauvegardée, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier de sauvegarde (les noms des fichiers de sauvegarde commencent par 'GAME' et finissent par 'DAT') placez-vous à l'offset 1E et tapez 000 07 A1 20.

Pour ne plus perdre de brouzoufs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'STARTFLIT.AGO' les octets 21 AD 00 0A 00 00 4E 5D et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 5D. Offset=501991.

* SPINDIZZY trainer : JOYSTICK (C) 1990

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

DATA 8227, "SPINDIZZY", "L:"NRJ ILLIMITEE"

Pour avoir l'NRJ illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$a, offset 198, les octets 33 fe 60 02 00 01 14 c6 4e 09 00 01 00 1c à la place des zeros (00 00 00 ...) et block 000 offset \$d7 mettre les octets 04 83 00 à la place de 01 00 1c et block 000 offset \$04 mettre les octets 32 71 f5 b5 à la place de b5 55 f5 b8

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :

Les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système Ø Planète 109-82.

Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 106-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.

Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouver la Rom CFP-099. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 160-107. Pour détruire le Cyberpode vous devez utiliser la mine AD-02. Cette mine se trouve sur la planète Tison / Zone 1 - Système Ø Planète 130-84.

Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer : Quand vous arrivez sur Tison, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche = vous devez retrouver dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et à poser la mine au pied du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-099.

Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuit pilote (H-Droite).

La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie : c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).

Durant le voyage vous serez attaqués de nombreuses fois ! Défendez-vous du mieux que vous le pourrez.

Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra).

Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dès que vous aurez tué la dernière méduse vous aurez gagné.

Quelques conseils

Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd. Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).

Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shiris). Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus à vos bords. Si vous en avez, enfuyez-vous sur une planète non-végétale puis exterminiez les intrus.

Quand il n'y aura plus réparé les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.

Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).

TOUS

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone 0, Système 1) en prenant soin de charger les céréales dans l'Alta. Sur la planète, vendez les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.

Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperspace sur TISON (Zone 1, Système 0). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.

Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-02 en la prenant par derrière.

Chez le deuxième marchand vendez la carte et chargez entièrement le vaisseau et l'Alta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.

Ensuite, allez faire un tour sur SIELTA (Zone 4, Système 0) en voyage conventionnel.

Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.

A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperspace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4, Système 2).

Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.

Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4, Système 2).

Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-02. Ramassez alors la ROM CFP 099, vendez la carte puis allez faire le plein.

Direction HIRGON (Zone 1, Système 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Alta d'eau.

Sur l'AVIS (Zone 2, Système 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tuez.

Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.

Maintenant faite un saut sur ANTARES (Zone 3, Système 0).

Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir).

Pour avoir plus d'argent voici une astuce : allez sur la première planète au deuxième magasin et achetez les circuits suivants et revendez-les, il les reprendra plus cher :

CI-04 :

25 frs -> 41 frs

CI-01 :

10 frs -> 23 frs

CI-02 :

15 frs -> 39 frs

AMIGA

Pour avoir quelques 9000 crédits, chargez le logiciel C-MON et la disquette sur laquelle vous avez fait votre sauvegarde, puis une fois C-MON lancé tapez :

1. pvar 500000 [RETURN]

e 50386 [RETURN]

6e [RETURN] [RETURN]

e 50375 [RETURN]

207 e [RETURN] [RETURN]

S pvar 500000 503a7 [RETURN]

Pour avoir le double d'énergie éditez le fichier P-VAR à l'offset 386 tapez DD.

Pour avoir le double d'oxygène à l'offset 378 tapez 69.

Pour avoir beaucoup d'argent à l'offset 365 tapez 63FF.

Pour avoir 99 torpilles à l'offset 37C tapez 63.

Pour avoir le réservoir principal plein à l'offset 1D6 tapez 64.

Pour avoir le réservoir auxiliaire à l'offset 1D8 tapez 64.

Pour les deux bidouilles qui suivent il faut que vous possédiez les armes avant de faire les modifications.

Pour avoir 1000 recharges paralysantes à l'offset 36E tapez 64.

Pour avoir 1000 recharges laser à l'offset 370 tapez 64.

ST

CPC STARDUST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE EF D6 Ø1 par 3A DE EF D6 Ø0.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKF &0E4,0.

POKE &0E4,0.

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :

Les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système Ø Planète 109-82.

Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 106-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.

Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouver la Rom CFP-099. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 160-107. Pour détruire le Cyberpode vous devez utiliser la mine AD-02. Cette mine se trouve sur la planète Tison / Zone 1 - Système Ø Planète 130-84.

Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer : Quand vous arrivez sur Tison, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche = vous devez retrouver dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et à poser la mine au pied du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-099.

Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuit pilote (H-Droite).

La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie : c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).

Durant le voyage vous serez attaqués de nombreuses fois ! Défendez-vous du mieux que vous le pourrez.

Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra).

Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dès que vous aurez tué la dernière méduse vous aurez gagné.

Quelques conseils

Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd. Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).

Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shiris). Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus à vos bords. Si vous en avez, enfuyez-vous sur une planète non-végétale puis exterminiez les intrus.

Quand il n'y aura plus réparé les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.

Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).

TOUS

Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.

Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3, Système 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychiques. N'oubliez pas de faire le plein!

Récupérez le laser psychique XMT-03-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4, Système 0). Vendez tout votre uranium.

Sur ONKILLER (Zone 0, Système 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.

De retour au vaisseau, placez la ROM CFP 099 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (détenu grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).

Cette fois-ci, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embûches.

Une fois sur CASSANDRA, enfillez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.

Après avoir dégonné une vingtaine de Céphallorhées au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Oron est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisants (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).

Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinées à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoires. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperspace!

TOUS

STARRAY

BLOCK EDITOR V1.0

STARRAY Trainer (c) Joyetick 1990

DATA 8622, "Starry", 1, "1"énergie illimitée"

DATA 2,0,0,0,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,0,0,2e,48,41,fa

DATA 0,22,43,f9,0,7,ef,c0,3e,0,28,12,d8,51

DATA cf,ff,fc,23,fc,0,7,ef,c0,0,7,f3,d0,4e,f9,0,7,f0,0

DATA 29,3c,4e,71,4e,71,41,f9,0,3,bd,5c,20,80

DATA 21,40,0,84,21,40,0,88,21,40,b,6c,21,40,b,7e,4e,f9

DATA 0,3,80,0,4e,f9,0,7,f0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

DATA 0,0

DATA 0,0

AMIGA

PC STARGLIDER

Voici un cheat mode: 'SLIDER AND MAKE IT SNAPPY'.

Maintenant pendant le jeu:

F1: Passer au niveau suivant.

F2: Faire le plein d'énergie.

F3: Faire le plein de fuel.

F4: Avoir des missiles supplémentaires.

STARWARS

10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY 68PFP:MODE 1
50 FOR N=64000 TO 64015:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
60 SUM-SUM+A:POKE N:A:PRINT:POKE 64015:GOTO 70
70 IF SUM<2861 THEN ?PEREUR DANS LES DATAS*:END
80 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2) " :C
110 PRINT:IF C=1 THEN FOR I=0 TO 100
120 PRINT:INSEER LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE*
130 CALL E8B06:CLS:CALL STAR1*:E2000
140 DATA CD 11,AD 38,00,32,15,90,38,4E,32,1E,AD,CD
150 DATA 11,AD,C9,1B,00,16,0B,0E,47,21,00,90,DE,1E
160 DATA AD,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

Pour avoir des vies infinies sur les versions com-

pil sur disk, faites : POKE &4515,0.

CPC

10 REM Boucliers infinis sur STARWARS
20 REM Version Disk du pack 'HEROES' et 'BIG BANG'
30 REM © JOYSTICK 1990
40 MODE 1:MEMORY 61PFP
50 PRINT:INSEER VOTRE ORIGINAL...*
60 CALL E8B06:CLS:LOAD STAR1*:E2000
70 FOR N=0 TO 3:INK N:GOTO NEXT
80 LOAD STAR2*:E2000:POKE 64115,0:CALL 6C156

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur dans le fichier 'STARWARS. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 0C 6C 00 00 00 00 AA 6E 1A et remplacez-les par 30 7C 00 00 00 00 AA 60 1A.

ST

SUPER GRIDRUNNER

Pour activer le cheat mode, mettez le jeu en mode pause et tapez: 'PINK-FLOYD-ARE-GODS'

SUPER HUEY

Cherchez le cap calculé par l'ordinateur sur le panneau HOM/RES et tournez de telle manière que votre compas (COM) indique le même cap. Pendant que l'affichage du panneau RES change, continuez votre route, en gardant le même cap. Cette direction vous conduit droit vers l'équipage échoué.

SUPER HERO

10 REM Vies infinies sur SUPER HERO
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATRO No.7
30 REM © JOYSTICK 1991
40 MEMORY 68PFP:MODE 1:POKE 6A8A5,0
50 FOR N=64000 TO 64015:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
60 SUM-SUM+A:POKE N:A:PRINT:POKE 64015:GOTO 70
70 IF SUM<6916 THEN PRINT "DATAS ERROR":END
80 PRINT:INSEER VOTRE ORIGINAL*:CALL E8B06
90 MODE 1:LOAD "DISK":E8000:CALL 6A800
100 DATA AD,00,00,00,00,21,00,80,11,70,01,01,00
110 DATA AD,00,00,00,00,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA AD,05,ED,00,C9,21,15,EF,22,BA,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,30,BC,3E,03,C3,47,41,3B,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,EC,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,37,C3,00,67,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 21 B8 41 35 F2 par 21 B8 41 00 F2.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &1A63,0.

STREET FIGHTER

Pour avoir l'énergie illimitée prendre un éditeur de secteur et au block \$223, offset \$1B6 mettre les octets 00 04 à la place de 53 78.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0
DATA 200802. "STREET FIGHTER".1. "Trainer N3"
sum:
DATA 0001,0,041600,150,02,60,04,53,78.*

Compils MICRO CLUB 8

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &97B7,&C9

CPC

10 REM énergie infinie sur STREET FIGHTER
20 REM version DISK - compil micro club 8
30 REM © JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=60000 TO 60051:READ A\$
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+8:NEXT
60 IF C>8912 THEN PRINT "DATA ERROR 1":END
70 PRINT:INSEER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE*
80 CALL E8B06:CALL E8000:MEMORY 61PFP
90 LOAD "DISK":E2000:CALL E8007
100 DATA 11,00,00,DF,5F,90,C9,21,00,20,11,70,01,01
110 DATA 10,ED,00,20,11,00,BC,11,62,80,01,03,00,ED
120 DATA B0,21,2B,90,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,C3,70
130 DATA 01,21,18,01,22,A8,42,21,62,80,11,0B,BC,01
140 DATA C3,00,ED,00,21,4C,B0,3E,C3,32,D5,42,22,06
150 DATA 42,3E,00,C3,91,42,21,57,80,22,87,01,3E,01
160 DATA C3,72,01,3E,C9,32,7F,97,C3,78,A7,45,C9,07

STORMLORD

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyer sur la barre d'espace puis sur la touche "E". Pour les crédits infinis, appuyer sur espace puis sur la touche "C". Pour obtenir des sauts démesurés, appuyer sur espace et sur la touche "B". Et enfin si vous voulez changer de niveau, appuyer sur espace puis sur la touche "L".

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, tapez "DRAGONBRI-DE" pendant le jeu et appuyez sur la barre d'espace puis sur la touche "L" pour passer au niveau suivant.

A l'écran titre tapez BRINGONTHGIRLS, puis tapez un chiffre de 1 à 4 correspondant au niveau où vous voulez commencer avec les vies infinies (attention!!! le temps s'écoule toujours).

CPC

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le disk 1 avec un éditeur de secteur les octets : 536D 0000A 61008 61000 E28E et remplacez par 4E71 4E71 61000 E28E.

ST

STAR BREAKER

Tout ce qui suit est à rechercher avec un éditeur de secteur sur le disk.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 5A et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 5A.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 60 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 60.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 64 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 64.

Pour avoir de la vitesse infinie, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 66 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 66.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 04 79 00 0A 00 01 3D 68 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 68. Et recherchez aussi les octets 04 79 00 04 00 01 3D 68 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 68.

ST

STRYX

PISTE EDITION V1.1
Energie et Munitions infinies à STRYX
PAE Antonio SIMONE
DATA "STRYX"
DATA "NRJ 1 inf",0,53,5,6HB2,6H31FC0180,6H31FC789A
DATA "NRJ 2 inf",0,53,5,6HB8,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 3 inf",0,53,5,6HB2,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 4 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 5 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 6 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 7 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 8 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 9 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 10 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 11 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 12 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 13 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 14 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 15 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 16 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 17 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 18 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 19 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 20 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 21 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 22 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 23 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 24 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 25 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 26 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 27 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 28 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 29 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 30 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 31 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 32 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 33 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 34 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 35 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 36 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 37 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 38 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 39 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 40 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 41 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 42 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 43 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 44 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 45 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 46 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 47 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 48 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 49 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 50 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 51 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 52 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 53 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 54 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 55 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 56 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 57 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 58 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 59 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 60 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 61 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 62 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 63 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 64 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 65 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 66 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 67 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 68 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 69 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 70 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 71 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 72 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 73 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 74 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 75 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 76 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 77 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 78 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 79 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 80 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 81 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 82 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 83 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 84 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 85 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 86 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 87 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 88 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 89 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 90 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 91 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 92 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 93 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 94 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 95 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 96 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 97 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 98 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 99 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 100 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 101 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 102 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 103 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 104 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 105 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 106 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 107 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 108 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 109 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 110 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 111 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 112 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 113 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 114 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 115 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 116 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 117 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 118 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 119 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 120 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 121 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 122 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 123 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 124 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 125 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 126 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 127 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 128 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 129 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 130 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 131 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 132 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 133 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 134 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 135 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 136 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 137 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 138 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 139 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 140 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 141 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 142 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 143 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 144 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 145 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 146 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 147 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 148 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 149 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 150 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 151 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 152 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 153 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 154 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 155 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 156 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 157 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 158 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 159 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 160 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 161 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 162 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 163 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 164 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 165 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 166 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 167 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 168 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 169 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 170 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 171 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 172 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 173 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 174 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 175 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 176 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 177 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 178 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 179 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 180 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 181 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 182 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 183 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 184 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 185 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 186 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 187 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 188 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 189 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 190 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 191 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 192 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 193 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 194 inf",0,53,5,6HB4,6H31FC0780,6H31FC789A
DATA "NRJ 195 inf",0,53,5,6HB

STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat' maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$5e1, offset \$c7, l'octet 0x00 à la place de 0x00 et recalculer le checksum de secteur et block \$5a0, offset \$40, les octets 4e 71 à la place de 53 83 et recalculer le checksum de secteur

STRIDER II Trainer ; JOYSTICK (C) 1996

DATA 3016942,"STRIDER II",1,"vies illimitées"

sum:

DATA 0004,0,000c200,00000e7,0001,00,01,0,000c200

DATA 0000017,0001,67,56

DATA 0,0004000,0000040,0002,4e,71,53,83,0,0004000

DATA 0000014,0002,8a,19,85,07,*

FICHIER EDITEUR V 1.1

* NRJ, Temps et Vies infinies à STRIDER II

* à taper en GPA 3.XX DATA "STRIDER II", "D:\V\

DATA "Vies infinies", EB07FDC, EB04790001, EB04790000

DATA "NRJ infinie", EB07FDC, EB04790001, EB04790000

DATA "Robot infinie", EB000DE, EB04790001, EB04790000

DATA "Tempo infinie", 4E14370, EB04790005, EB04790000

DATA "FIN"

CPC

10 REM Vies infinies sur STRIDER 2 version Disk

20 REM (C) JOYSTICK 1991

30 MEMORY 63FFF:MODE 1:POKE 4A8A6,0

40 FOR N=4A000 TO 4A034:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:PRINT:POKE 4A8A7,0

60 IF SUM<4867 THEN PRINT"DATA ERROR":END

70 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL":CALL 4A806

80 MODE 0:LOAD"DISK":4A800:CALL 4A800

90 DATA 31,18,00,3E,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80

100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B9,C9,11,00,93,21

110 DATA 2D,00,ED,53,AL,90,01,00,01,ED,80,3E,C9,32

120 DATA 08,BC,C9,AF,32,7E,01,C3,40,00,00,00,00,00

ST

0479 0000 0000 14320

Où rendez-vous à l'offset \$14370.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 0002 0000 D022 et remplacez-les par 0679 0001 0000 D022.

Où rendez-vous à l'offset \$C7EA.

Pour avoir de l'énergie infinie (robot), recherchez les octets 0479 0002 0000 D134 et remplacez-les par 0679 0001 0000 D134.

Où rendez-vous à l'offset \$D0DE.

Au niveau 3, lorsque vous êtes transformé en robot, laissez-vous tomber de haut. Vous vous changerez alors en homme mais vous garderez votre laser.

STRIP POKER

* Pour gagner à chaque coup à STRIP POKER I

* Per Antonio SINOES à taper en GPA 3.XX

DATA "STRIP POKER I", "A:\STRIP.PRG"

DATA "Toujours Gagner", 4E26CC, 4A5E56FFC, 41600010A

DATA "FIN"

Pour gagner à chaque coup recherchez dans le fichier "STRIP.PRG", les octets : 4E 56 FF FC 61 00 15 CA remplacez-les par 60 00 01 0A.

Où rendez-vous à l'offset \$20CC.

STUNT CAR RACER

Version 128K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 01 7E 32 F9 83 par 01 7E 3A F9 83, ou bien allez en piste 27 secteur 44 l'adresse &117, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 35 secteur 41 l'adresse &1E0, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 64K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 01 7E 32 9B 80 par 01 7E 3A 9B 80, ou bien allez en piste 15 secteur 48 l'adresse &0FE, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 24 secteur 42 l'adresse &102, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58,5F,35,12,9D et remplacez le 35 par 00. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1D0 et mettez un 35 à la place du 00. Pour avoir des crashes infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse 004 et mettez un 09 à la place du C8.

Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58, 5F, 35, F2, 9D et remplacez le 35 par 00. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1D0 et mettez un 35 à la place du 00. Pour avoir des crashes infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse 004 et mettez un 09 à la place du C8.

Version 128K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &2B57,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &4540,&18 (pendant le jeu proprement dit).

Version 64K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &213E,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &A662,&18.

Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2177,00

Pour avoir des crashes infinis: POKE &A606,&C9

Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2B90,0

Pour avoir des crashes infinis: POKE &A584,&C9

10 REM Turbo et dommages infinis

20 REM Sur STUNT CAR RACER version Disk

30 REM (C) JOYSTICK 1996

40 MEMORY 63FFF:MODE 1

50 FOR N=4A000 TO 4A052:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

60 SUM=SUM+A:POKE N,A:PRINT

70 IF SUM<6925 THEN PRINT"DATA ERROR":END

80 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL"

90 CALL 4B806:CLS:CALL 4A000

100 DATA 0E,41,21,00,01,16,00,5A,DF,AF,00,21,14,00

110 DATA 22,0C,01,C3,00,01,21,35,00,11,00,BF,01,30

120 DATA 00,ED,53,D8,00,ED,B9,21,42,00,11,30,BF,01

130 DATA 30,00,ED,53,7B,80,ED,89,C3,09,80,3E,3A,32

140 DATA 57,2B,3E,18,32,30,A5,C3,40,07,3E,3A,32,3E

150 DATA 21,3E,18,32,62,A6,C3,40,00,66,C6,07,00,00

10 REM TURBOS ET CRASHS INFS. DANS STUNT CAR RACER

20 REM VERSION DISK 6128 PAR FORGETTE DAVID

30 MODE 2:FOR A=4B800 TO 4B8B:READ A\$

40 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT

50 PRINT"INSERIEZ L'ORIGINAL ET TAPÉZ UNE TOUCHE"

60 CALL 4B806:MEMORY 41AEF:LOAD"LOAD6128",64000

70 POKE 4A0E3,480:POKE 4A084,4BE:CALL 44000

80 DATA AF,32,9B,2B,3E,C9,32,84,35,C3,40,07,00,00

10 REM TURBOS ET CRASHS INFINIS

15 REM DANS STUNT CAR RACER

20 REM VERSION DISK 464/664 PAR FORGETTE DAVID

30 MODE 2:FOR A=4B800 TO 4B8B:READ A\$

40 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT

50 PRINT"INSERIEZ L'ORIGINAL ET TAPÉZ UNE TOUCHE"

60 CALL 4B806:MEMORY 41AEF:LOAD"LOAD464",64000

70 POKE 4A0C8,480:POKE 4A0C9,4BE:CALL 44000

80 DATA AF,32,77,21,3E,C9,32,06,A6,C3,40,00,00,00

10 REM Turbo et dommages infinis sur STUNT CAR K7

20 REM Pour le compil "DRIVE ME CRAZY"

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 MEMORY 63FFF:MODE 1

50 FOR N=4A000 TO 4A01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

60 SUM=SUM+A:POKE N,A:PRINT

70 IF SUM<2664 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END

80 PRINT"INSERIEZ VOTRE CASETTE..." :CALL 4B806

90 CLS:LOAD"LOAD464.BIN":CALL 4A000

100 DATA 21,12,00,11,00,BF,ED,53,C8,40,01,40,00,ED

110 DATA B9,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6

120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM Collisions et turbo infinis sur STUNT CAR

20 REM Pour le version D7 du pack "DRIVERS"

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 MEMORY 63FFF:MODE 1

50 FOR N=4A000 TO 4A01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

60 SUM=SUM+A:POKE N,A:PRINT

70 IF SUM<2539 THEN PRINT"DATA ERROR":END

80 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL":CALL 4B806

90 CLS:LOAD"LOAD464",64000:CALL 4A000

100 DATA 21,12,00,11,00,42,ED,53,C8,40,01,40,00,ED

110 DATA B9,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6

120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Dans la salle de gravitation utilisez le même principe que pour le niveau 4. Une fois la boule détraînée prenez soin de descendre à droite dans le trou sinon vous tomberez dans un précipice. Pour le pliége aux lasers prenez modèle sur le niveau 1. Pour le gorille faites comme au niveau 2 mais cette fois concentrez vos tirs uniquement sur ses mains.

SUPERCARS

Au lieu de rentrer votre nom, tapez ceci avant de commencer une partie: "ODIE" pour débiter directement en "CLASS 2" et "BIGC" pour débiter directement en "CLASS 3".

AMIGA

```

BLOCEDITOR V1.0
* SUPER CARS Trainer : JUDYSTICK (C) 1990
DATA 4866,"Super Cars",1,"500.000 de credits"
sum:
DATA 0003,0,00000000,00000004,0004,03,74,08,76,47
DATA 73,99,af,0,00000000,00000002,0004,60,00,03,18
DATA 46,f9,00,07,0,00000000,0000003c,000e
DATA 33,fc,60,02,00,07,df,24,4e,f9,00,07,6c,00,3d
DATA 7c,7f,fe,00,9a,3d,7c,0f,00,01,80,60,48,*

```

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets 2A E3 06 7D 93 par C9 E306 7D 93.

Pour avoir de l'argent infini, faites:

POKE 8369C,9C.

```

10 REM Argent infini sur SUPER CARS
20 REM version Disk (C) JUDYSTICK 1991
30 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A00A:READ AS:A=VAL("E"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<27375 THEN PRINT"DATAS ERRR !" :END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL 4B006:MODE 1:CALL 6A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,D7,74,0A,21,14,A0
100 DATA 22,27,01,C3,00,01,3E,C3,21,22,A0,32,57,03
110 DATA 32,58,03,D7,02,21,A8,4C,11,AF,4D,01,17
120 DATA 48,ED,88,21,77,A0,11,0C,07,01,6D,00,ED,8E
130 DATA 3F,ED,88,03,11,01,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 88,11,0C,07,0E,29,44,65,00,1A,0A,12,6F,13
150 DATA 1A,0C,12,13,47,78,FE,AE,20,EF,7A,FE,4D,20
160 DATA 1E,60,11,C0,13,19,3E,C9,31,9C,1E,ED,57,CE
170 DATA FF,ED,AF,E9,66,C7,8E,D7,FE,D3,3C,CE,2E
180 DATA E0,3C,D3,24,AF,2E,24,35,07,37,DD,3D,D8,3A
190 DATA F6,AF,70,68,52,72,59,30,8F,0D,8F,5C,29
200 DATA FF,0F,35,76,A9,12,55,25,81,16,5D,84,56
210 DATA 66,DA,87,6C,89,D4,88,81,10,4D,83,CE,11,A9
220 DATA 8E,44,3A,47,66,82,29,9D,1A,61,5C,83,9E,8E
230 DATA AD,82,8B,85,CC,1F,03,4D,3B,48,CA,06,AC,95
240 DATA 3F,8C,0C,55,D3,9A,A2,D8,65,9E,7B,3F,61,1F
250 DATA 13,68,CE,78,9E,C5,3F,14,0D,0E,85,AD,72,57
260 DATA 6A,89,35,31,2D,64,9E,26,45,09,6C,5B,A9,4A
270 DATA 03,AA,24,79,A3,7F,8F,88,00,00,00,00,00,00

```

CPC

S

SUPER MONACO GP

Pour avoir du damage infini, faites: POKE &3DB2,&18

CPC

```

10 REM Damage infini sur SUPER MONACO GP Disk
20 REM (C) JUDYSTICK 1991
30 MEMORY 47FFF:MODE 1:POKE 8A0A,0
40 FOR N=6A000 TO 6A03E:READ AS:A=VAL("E"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 8A07,0
60 IF SUM<5462 THEN PRINT"DATAS ERRR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL 4B006
80 MODE 0:LOAD"DISK".45000:CALL 6A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,07,BC,21,00,90
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,80,C9,21,2D,A0,11
110 DATA 40,00,ED,53,AC,90,01,40,ED,80,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,21,49,00,22,A1,7F,C3,00,03,3E,18
130 DATA 32,82,C9,D3,C3,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

ST

```

FAST EDITOR V1.0
* Toujours être premier à SUPER MONACO G.P.
* Par Antonio RIMOS
DATA "SUPER MONACO D.P."
DATA "Rembler 1".0,4,8,4B094,4B33C00009,4B11C00001
DATA "Premier 2".0,4,9,4B160,4B33C00000,4B31FC0001
DATA "FIN"

```

ST

```

* Toujours 1er à SUPER MONACO G.P.
* Par Antonio RIMOS à taper en GFA Basic 3.XI
INLINE ad%,512
FOR i%=0 TO 265 STEP 2
READ a$
DPOKE ad%+i%,VAL("EH"+a$)
sum=sum+VAL("EH"+a$)
NEXT i%
IF sum<4H1458E3
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"
-JMP(2)
ESAVE "A:\SUPERGFI.FGC",ad%,265
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,000E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA DFFC,0000,000E,0000,4879,0000,0084,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,000E,0000,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,000E,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,3F3C,0006,0005,000A
DATA 23FC,0001,0000,0000,0032,227C,0006,0000,207C,0000
DATA 00E2,2E3C,0000,0034,12D9,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000
DATA 1845,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,5355,5045,5220,4D4F,4E41,434F,2047
DATA 2E50,2821,0000,23FC,0006,0010,0007,031E,4EF9,0007
DATA 0000,23FC,0006,0010,0007,2096,4EF9,0007,2000,21FC
DATA 31FC,0000,5194,21FC,31FC,0001,5460,4EF9,0000,0000
DATA 0002,1E4E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

```

STUNT CAR RACER

Pour gagner certaines courses (en particulier en vision II), il suffit, quand cela est possible, de faire marche arrière APRES le premier obstacle. Siôt dépassée la ligne en marche arrière, remettez les gaz et lorsque vous redresserez la ligne en sens normal, l'ordinateur vous comptera un tour, et de ce fait vous battez surement le record du tour (1tp) et la course aussi si vous répétez l'action plusieurs (2p), fois. Ce truc est cependant très difficile lorsque le premier obstacle est un virage ou un très long tremplin.

CPC SUPERTANK

```

10 REM Vies infinies sur SUPERTANK version XT
20 REM © JUDYSTICK
30 MEMORY 43A00:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A02A:READ AS:A=VAL("E"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<A55E THEN "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL 4B006:CLS:LOAD"1":CALL 6A000
90 DATA 2A,38,ED,22,28,A0,3E,C3,21,00,EE,32,37,ED
100 DATA 00,00,00,00,ED,21,23,A0,01,40,00,C5,ED
110 DATA 80,E1,83,11,00,EE,C3,4A,3A,AF,32,36,37,CF
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM vies infinies sur SUPER TANK
20 REM version DISK - compil QUATRO FIVE
30 REM (C) JUDYSTICK 1991 - by the FONTEHER
40 MODE 1:POKE A=6100 TO 6149:READ A$
50 B=VAL("E"+A$):POKE A,E=C+C+8:NEXT
60 IF C<9999 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ 1'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL 4B006:MEMORY 41FFF:LOAD"disk".42000
90 CALL 6100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,80,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,80,21,24,01,22,07,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,41,01,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,80,3E,C9,32,41,3E,32,CD,5E
140 DATA 41,21,43,01,22,2E,01,F3,C3,70,01,AF,32,FE
150 DATA 37,C3,40,29

```

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &37F6,0.

Pressez ESC pour mettre le soft en pause puis tapez STANK puis ESC pour revenir dans le jeu, et vous disposerez de vies infinies.

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets D6 01 27 32 8D par D6 00 27 32 8D.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets C8,D6,01,27,32,8D et remplacez le 01 par 00.

S

Voici quelques codes que vous pouvez taper à la place de votre nom:

FRED - REDO - ODIE - BIGC - POOR - QUIF - EXT - HELP - FUCK - SHIT - GUNT - TWAT - TURD - WANK - PISS - CRAP

ST

Lorsque l'on vous demande d'entrer votre nom, essayez ces différents cheat mode: "RICH" (pour obtenir un crédit d'un demi million), "ODIE" (pour passer un second tableau), et "BIGC" (pour passer au troisième tableau).

CPC SUPERSAM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets C1 3D 32 0E 8F par C1 00 32 0E 8F.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &0B42, 0

ROUND 1

Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuez et revenez. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis montez sur le bloc nouveau, allez sur le toit et sautez 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuez les deux serpents, tuez le serpent vert, tuez le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et toquer à la porte 1er ennemi: "Death"; se mettre face à elle et tirer quand elle arrive sur vous. Prendre les golds avant la clé. Tuer le serpent vert et entrer dans la ville.

ROUND 2

Avancer puis prendre le gold, tuer les choses vertes et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un "Light Shield" à 40 golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 * 10 golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et tuer l'ours lanceur de flèches. Entrer dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuer à droite et tuer les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une "board sword"; une épée plus puissante, continuez, tuez la chose verte et sautez sur la 1ère plate-forme, sautez, sautez, sautez sur la plate-forme mouvante quand elle est en bas. Allez à droite sur la plate-forme, sautez et toquer chez le marchand, prenez des chaussures à 50 golds, allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Allez à gauche, sautez sur la plate-forme, sautez sur la plate-forme du haut, tuez le serpent et continuez à monter, sur l'avant dernière plate-forme, prendre le sablier. Sautez sur la plate-forme quand elle est presque devant vous. Tuez l'ours et toquez. 2ème ennemi: une grande chose jaune qui saute. Sautez-lui dessus et larguez les bombes. Répétez l'opération et vous l'aurez.

ROUND 3

Allez à gauche en tuant les fantômes rouges. Sautez les pieux bleus. Monter, tuer la chose verte, continuer à droite, monter, monter pour aller à la plate-forme, allez à gauche, toquez chez le marchand. Prendre les "Thunders Magic" (50 golds). Revenir à droite, monter la série de plate-forme. Ensuite, tuez la chose verte. Prendre le sablier et avancez, il y a un ressort, en l'air, allez à droite, quand le message "Oh!" apparaît, toquer. Tuez l'ours, prendre la bourse et sauter tout le temps sur le tapis roulant. Tuez les fantômes rouges et toquez à la porte rouge. 3ème ennemi: "Red Knight"; il faut tirer quand il arrive sur vous et l'envoyer dans le coin. A ce moment-là, tuez tout le temps. Prendre les pièces.

ROUND 4

Sautez de plate-forme en plate-forme et tuez le crabe sur l'île. Encore des plate-forme. Quand deux "coquillages" apparaissent, faire 1 "thunder", puis sauter. En ville, tuez les 2 souris, prendre une armure à 40 golds au marchand. Allez à l'hôpital s'il vous manque

du life. Montez à l'échelle et tuez la souris. Toquez au bout à droite de la plate-forme. Puis sautez sur le bloc, puis sur le 2ème nuage, sautez 3 fois à gauche (3 golds). Allez sur l'île, tuez le crabe, allez dans l'eau à gauche. Dès que vous tombez dans l'eau, allez immédiatement à gauche, puis toquez. Prendre les fireballs. Continuez à droite. Après, bien après, toquez à la 1ère porte. 4ème ennemi: "Kracken!" se mettre en dessous du tableau au mur et sauter en tirant des fireballs. Achèvevz-le à l'épée. En sortant, tuez la souris, et entrer au round cinq.

ROUND 5

Tuez les 4 bonshommes qui lancent des bombes. Dans la grotte, tuez les 2 chauve-souris, faites très attention aux hommes de boue. A droite de la plate-forme du 3ème, il y a une porte (message "Oh!"). C'est un monstre qui donne une "great sword". C'est un monstre qui donne une "great sword". Tuez les 2 chauve-souris orange (il faut les toucher 2 fois). Ensuite, toquez, prendre une "Knight amour" (150 golds). Ne pas s'occuper de la chauve-souris et continuez. Dans le MAM DESERT, entre deux cactus, vous tomberez. Il y a 5 chauve-souris orange, il faut toutes les tuer ce qui fera apparaître les blocs qui vous permettront de remonter. ET SURTOUT, NE PAS OUBLIER DE PRENDRE LA CLÉ. Tuez les 3 ours et entrer dans la pyramide.

ROUND 6

Sautez sur le premier bloc, puis sautez sur l'autre quand il est en bas puis sautez immédiatement. Marchez et sautez sur le bloc, marchez un peu, un ressort apparaît. Allez à droite en l'air pour aller sur le bloc. Sautez sur l'autre et sautez. Tuez le Death. Sautez les 2 blocs mouvants d'un seul coup. Pour le dernier, idem. Normalement, laissez en lecture et quand cela s'arrête, retourner la K7 et l'écriture. Tuez les 3 serpents bleu. Sautez de l'autre côté. Sautez tout le temps jusqu'à aller sur une plate-forme. Tuez le serpent vert et toquez. Sautez à gauche à ras du mur. Laissez-vous tomber, tuez la plante et allez à gauche, sautez et toquez. Prenez un verre de chaque. Le tavernier vous donnera un indice pour la question du Sphinx. Sautez à ras du mur de droite. Tuez les 2 serpents bleu. Montez à la porte. Toquez et répondez à la question.

ROUND 7

Tuez les 3 serpents rouges. Toquez à toutes les portes. Prendre du "revival médecine" ou des fireballs. A un moment, il y aura le gold collector. Il donne une épée "excalibur". C'est le même que le round 1. Continuez à droite et toquez. Sortir et monter sur le bloc. Ne faites rien et vous serez propulsé dans les nuages. Si vous voulez de l'argent, sautez de nuages en nuages ou tombez pour arriver sur une île. Toquez à la porte et c'est le 5ème ennemi: "Blue Knight"; coincez-le dans un coin et tirez tout le temps. Continuez à droite tuez les 3 fantômes rouges, montez, allez au château, toquez, c'est

un ermite qui change la flûte contre un symbole. La sortie est complètement à gauche. Attention aux 5 fantômes bleu.

ROUND 8

Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme, tuez le serpent, toquez, prendre le "Knight Shield". Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme. Sautez sur les 2 blocs mouvants sans attendre. Tuez les 2 bonshommes et dans la grotte. Sautez sur la plate-forme et tuez la chauve-souris. Tombez tout le temps jusqu'à une plate-forme où il y a un fantôme bleu. Toquez et tuez le démon qui donne une "legendary sword". Tombez, allez à droite. Tuez le lanceur de glace, sautez sur le bloc puis sur terre. Sautez l'eau, tuez le lanceur de glace, sautez sur les 3 blocs mouvants. Toquez à la porte. 6ème ennemi: "Hob Gohelin"; le coincer dans le coin. Tirez tout le temps. Continuez, tuez le lanceur et entrez.

ROUND 9

Sautez de colonnes en colonnes. Un moment, il y aura

des coquillages, les tuez, puis passer, sautez aussi de colonnes en colonnes et tuez le crabe. A la fin du round, c'est le 7ème ennemi: "Swon Cong". Se mettre à gauche. Il doit y avoir 2 carreaux blanc à gauche de Wonderboy. Tirez tout le temps.

ROUND 10

Monter sur le bloc mouvant et tuez la plante sur l'île. Sautez dans l'eau. Allez à gauche et tapez. Prendre des tomates. Retoquez au même endroit, un canard vous donne un autre symbole. Après toquez partout pour trouver le 8ème ennemi: "Silver Knight"; coincez-le dans un coin et lancez-lui 2 tomates. La porte suivante, toquez, la voyante vous donnera un rubis qui affaiblira le dragon.

ROUND 11

Toquez à la porte de fer. Voilà le Dragon!! Il ne peut être touché qu'à la tête. Utilisez toutes les armes spéciales. Si vous le tuez, vous verrez le château et...chui FIN!

SWITCHBLADE II

Pour avoir des vies infinies, insérez votre disquette de jeu dans votre lecteur de disquette et dès que le lecteur se met en marche, ne cessez pas d'appuyer sur le bouton de feu de votre manette de jeu.

AMIGA

Avec une cartouche Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 53 39 00 26 1F et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 pour avoir les vies infinies.

Pour avoir de l'énergie infinie, chercher les octets 4A 39 00 00 40 F8 et remplacer 40 F8 par 26 1F.

Pour avoir les balles infinies, chercher les octets 53 39 00 00 40 FA et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71.

Pour les vies illimitées avec une cartouche cher 53 39 00 00 26 1F 13 fc et remplacer par 4c 71 4e 71 4e 71 13 fc

Méga-trainer pour SWITCHBLADE II

par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

INCLUDE adr%,512

FOR i%=0 TO 355 STEP 2

READ a\$

POKE adr%+i%,VAL("EH"+a\$)

SUM=SUM+VAL("EH"+a\$)

NEXT i%

IF SUM<481E60D2

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-END (2)

SAVE "A:\SWITCHBL.FRG",adr%,355

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!"

DATA 601A,0000,0140,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A2,3F3C

DATA 0000,4841,DF3C,0000,0006,3F3C,0007,4841,DF3C

DATA 0000,0006,3F3C,0003,4267,3F3C,0007,484E,DF3C

DATA 0001,4267,3F3C,337C,0500,0005,004E,237C,0007

DATA 111E,0005,0052,237C,48F9,0007,000E,0056,337C

DATA 1000,0005,005A,237C,0001,0000,0000,0032,227C

DATA 0000,0500,207C,0000,000C,2E3C,0000,0074,1208

DATA 51CF,FF3C,48F9,0005,0000,1B45,495E,7382,725E

DATA 7A57,6061,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520

DATA 3307,4954,4842,4C41,4445,2049,4921,0000,337C

DATA 4A39,0001,1588,337C,6002,0001,3600,337C,6000

DATA 0001,DEFE,337C,6000,0001,D7D8,337C,4A39,0001

DATA 2PAA,337C,6004,0001,87F0,337C,6006,0001,D208

DATA 337C,4A39,0001,2482,337C,4A39,0001,223A,337C

DATA 4A39,0001,2344,337C,4A39,0001,2598,337C,4A39

DATA 0001,2466,337C,4A39,0001,23AC,337C,4A39,0001

DATA 237A,4E7E,0000,0000,23AC,337C,4A39,0001

DATA 237A,4E7E,0000,0000,23AC,337C,4A39,0001



TANGRAM

' Passage au tableau suivant en pressant la touche 'E'

' pour TANGRAM par Antonio SIMOES

DATA "TANGRAM", "A:\TANGRAM"

DATA "Changer de tableau"

DATA &H16A, &H1B7C0002, &H1B7C0001, "FIN"

ST

Pour passer de tableau en appuyant sur la touche 'E', recherchez dans le fichier 'A:\TANGRAM', les octets 1B7C 0002 8238 6046 et remplacez-les par 1B7C 0001 8238 6046.

Ou rendez-vous à l'offset \$016A.

ST

V o i c i	23 - 72553	49 - 46761	75 - 65434	101 - 43243	127 - 50025	153 - 82840	179 - 96482
quelques	24 - 28154	50 - 16230	76 - 85472	102 - 14618	128 - 01766	154 - 30819	180 - 75410
codes:	25 - 55093	51 - 86411	77 - 43773	103 - 82187	129 - 34133	155 - 11061	181 - 86030
	26 - 0014	52 - 29484	78 - 24758	104 - 73661	130 - 29572	156 - 79668	182 - 80285
1 -	27 - 32280	53 - 68511	79 - 58598	105 - 55232	131 - 47303	157 - 88627	183 - 38197
2 - 71863	28 - 33648	54 - 69945	80 - 23501	106 - 40883	132 - 71488	158 - 43378	184 - 00258
3 - 05244	29 - 47809	55 - 83782	81 - 17782	107 - 30239	133 - 77186	159 - 58437	185 - 13168
4 - 93554	30 - 38339	56 - 09492	82 - 46164	108 - 65131	134 - 30260	160 - 47662	186 - 34497
5 - 65874	31 -	57 - 89005	83 - 90395	109 - 01237	135 - 28589	161 - 87983	187 - 86341
6 - 10024	32 - 05744	58 - 29417	84 - 86321	110 - 65374	136 - 75658	162 - 60273	188 - 69228
7 - 97951	33 - 28095	59 - 52181	85 - 31830	111 - 77537	137 - 20363	163 - 11450	189 - 94849
8 - 42441	34 - 55101	60 - 07606	86 - 40479	112 - 95959	138 - 58074	164 - 77533	190 - 97282
9 - 10567	35 - 62015	61 - 99592	87 - 69571	113 - 50581	139 - 29306	165 - 65226	191 - 66747
10 - 93863	36 - 31457	62 - 11415	88 - 79947	114 - 35430	140 - 25549	166 - 54632	192 - 13010
11 - 52476	37 - 56325	63 - 10117	89 - 66342	115 - 92910	141 - 83951	167 - 64898	193 - 10741
12 - 19614	38 - 26544	64 - 59495	90 - 67938	116 - 30482	142 - 47520	168 - 06602	194 - 85503
13 - 05932	39 - 73473	65 - 16199	91 - 82812	117 - 82768	143 - 61967	169 - 34105	195 - 87501
14 - 10370	40 - 57445	66 - 84904	92 - 15909	118 - 04157	144 - 35846	170 - 06672	196 - 36849
15 - 42619	41 - 67965	67 - 23629	93 - 31729	119 - 09995	145 - 34154	171 - 18470	197 - 74663
16 - 56979	42 - 41049	68 - 09202	94 - 95968	120 - 67888	146 - 02678	172 - 90970	198 - 27744
17 - 87672	43 - 02217	69 - 13981	95 - 52012	121 - 16623	147 - 39752	173 - 86723	199 - 37037
18 - 76982	44 - 41775	70 - 91538	96 - 11264	122 - 75051	148 - 98297	174 - 37982	200 - 18307
19 - 30639	45 - 42934	71 - 45314	97 - 47219	123 - 96270	149 - 73028	175 - 78666	
20 - 95157	46 - 30333	72 - 24654	98 - 48182	124 - 18604	150 - 84674	176 - 73956	
21 - 16789	47 - 55642	73 - 07611	99 - 17279	125 - 36285	151 - 29107	177 - 80001	
22 - 57832	48 - 98278	74 - 25719	100 - 23000	126 - 57414	152 - 04167	178 - 78814	

TOUS

AMIGA

TV SPORT BASKETBALL

Pour marquer tous les paniers, appuyez continuellement sur le bouton de feu de votre joystick et lâchez le dès que votre joueur est en extension.

TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle, cliquez 53 10 66 00 00 et remplacez par 4A 10 66 00 00.

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.

ST

TELLER

Pendant que vous jouez, prenez la case 'mémoire' pour vous rappeler de la figure, puis le jeu et dessinez la figure sur papier.

CPC

TANIUM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8D 0E 3D 32 par 3A 8D 0E 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &7983,0

TWIN TURBO V8

Pour avoir du temps infini :
POKE &A55D,0

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1BEE,0;POKE &1BEF,&18

TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle, cliquez 53 10 66 00 00 et remplacez par 4A 10 66 00 00.

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.

ST

TAKE TWO

Un truc bref mais apparemment efficace: le code pour accéder à tous les niveaux de ce jeu est : 'DDDDDD'.

ST

TEMPEST

- Vies et Bombes infinies pour les deux joueurs
- sur TEMPEST par ANTONIO SIMONE en CPA 3.5
- Au fait Ca lining est à double effet
- (KISS COOL!!!) A la première exécution il installe les options infinies et
- à la deuxième il les désinstalle.

DIM &70000
B&=V:0
IF B&IST("TEMPEST.PRO")
BLOAD "TEMPEST.PRG",B
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de TEMPEST"
END
ENDIF
G1%=&H3
G2%=&HFFF
G3%=&H1
G4%=&H0
B1%=&B423BC
B2%=&B423C4
B3%=&B423E78
IF DPEEK(B1%)=a1% AND DPEEK(B2%)=a1% AND DPEEK(B3%)=a1%
DPOKE B1%,a2%
DPOKE B2%,a2%
DPOKE B3%,a4%
a5%="Vies et Bombes infinies installées"
ELSE
IF DPEEK(B1%)=a2% AND DPEEK(B2%)=a2% AND DPEEK(B3%)=a4%
DPOKE B1%,a1%
DPOKE B2%,a1%
DPOKE B3%,a3%
a5%="Vies et Bombes infinies désinstallées"
ENDIF
BSAVE "TEMPEST.PRO",B%,62766
PRINT a5

Pour avoir bombes et vies infinies, éditer avec un éditeur de secteur le fichier "TEMPEST.PRG".

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset \$23BC et remplacez le 0003 par FFFF

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset \$23C4 et remplacez le 0003 par FFFF

Pour les bombes des 2 joueurs: Allez à l'offset \$3E78 et remplacez le 0001 par 0000.

CPC

TARGET RENEGADE

10 REM Vies et temps infinis sur TAROT RENEGADE

20 REM Pour in compil Disk MICRO CLUB No.13

30 REM (C) JOYSTICK 1991

40 MEMORY &8FFF:MODE 1

50 FOR N=&A000 TO &A055:READ A\$:A=VAL("G"+A\$)

60 SUB-SUM-A:POKE N,A:NEXT

70 IF SUM<&667 THEN PRINT"DATA ERROR":END

80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"

90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"

100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C:PRINT

110 IF C=1 THEN POKE &A034,C:POKE &A02F,C:5

120 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINALE ET DEPRETECHER-LE"

130 CALL &B06:OUT &B00,1:OUT &B00,0:CALL &A000

140 CLS:POKE &A0A6,0:POKE &A0A7,0:REM"DISC"

150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40

160 DATA 0E,80,C1,CD,10,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6

170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,03,32,A4,A8,CD,3C,A0,3E

180 DATA 4E,32,52,A0,3E,86,32,CE,93,3E,00,32,3E,96

190 DATA 0C,AD,C9,21,00,90,0E,02,CD,4D,A0,21,00

200 DATA 94,0E,05,CD,4D,A0,C9,1E,00,16,06,CD,66,C6

210 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

ST

Pendant le jeu, faites une pause et tapez au clavier 'DEATH' ou 'DEQTH' selon les claviers. Tous les ennemis disparaîtront de l'écran en appuyant sur la touche ALT.

CPC

Pour avoir du crédit infini, remplacez les octets 32 D3 5A 71 79 par 3A D3 5A 71 79, ou bien allez en pisle 6, secteur C9 à l'adresse 0040 où vous remplacez le 32 par un 3A.

Pour avoir du crédit infini, faites:
POKE &8068,83A.

CPC

TENNIS CUP

10 REM Credits infinies sur TENNIS CUP version Disk

20 REM (C) JOYSTICK 1990

30 MEMORY &4000:MODE 1

40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A\$:A=VAL("G"+A\$)

50 SUB-SUM-A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<&3948 THEN PRINT"DATA ERROR":END

70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINALE":CALL &B006

80 MODE 1:LOAD"PCBIEN":CALL &A000

90 DATA 21,20,0E,11,79,5A,01,00,07,00,21,1D,A0

100 DATA 11,00,0E,0D,53,A2,5A,01,40,00,00,C9,79

110 DATA 5A,3E,3A,32,68,09,C3,A8,61,00,00,00,00,00

ST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 6F 36 27 35 CA par 6F 36 27 B6 CA, puis remplacez les octets 7E B7 C8 35 C0 par 7E B7 C8 00.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &04CE,&B6.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &0F3E,0.

CPC

TERRA COGNITA

10 REM Vies infinies sur TERRA COGNITA version K7

20 REM (C) Joystick Haddo par Patricia Maubert

30 DPRINT"JR":MEMORY 999:CLOSEDUT:MODE 1:INK 1,0

40 FOR N=&A030 TO &A04F:READ A\$:A=VAL("G"+A\$)

50 SUB-SUM-A:POKE N,A:NEXT:CALL &B06B,1:INK 0,26

60 IF SUM<&2093 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END

70 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."

80 CALL &B006:CLS:CALL &A030:MODE 2:BORDER 0

90 LOAD"1":&C000:LOAD"1":&D000:LOAD"1":&E000

100 POKE &19AE,0:CALL 1004

110 DATA 21,2F,A0,11,00,00,06,00,CD,77,BC,21,00,00,C0,83

120 DATA BC,C3,7A,BC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

ST

Pour avoir 100% d'énergie pour chaque coup. éditez la sauvegarde de votre joueur avec un éditeur de secteur le fichier "PLAYER1.DAT", allez au secteur 0, placez vous aux emplacements 137, 141, 145, 149, 153, 157, 177 et remplacez-leur contenu par 64.

TESTDRIVE II

10 REM Vies infinies sur TEST DRIVE 2 version 1.7

20 REM (C) JOYSTICK 1990

30 MEMORY 65536:MODE 1:BORDER 0:1=120:LINK 14,3

40 FOR N=64592 TO 65536:READ A:A=VAL("E"+A\$)

50 B=1:1=1:IF B=1 THEN GOTO 80

60 IF 8<A THEN PRINT "GROUPE LIGNE":1=END

70 IF 8<A THEN PRINT "GROUPE LIGNE":1=END

80 8<A+255("A"=A\$+255):1=END

90 NEXTPRINT:INTEGREZ VOTRE ORIGINAL-CALL E806

100 LINK 15:0=NESTORE 770:FOR N=0 TO 13:READ A

110 LINK N:A=HEX\$MODE 0:1=1:47000:CALL E87AF

120 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

130 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

140 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

150 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

160 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

170 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

180 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

190 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

200 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

210 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

220 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

230 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

240 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

250 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

260 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

270 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

280 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

290 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

300 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

310 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

320 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

330 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

340 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

350 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

360 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

370 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

380 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

390 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

400 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

410 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

420 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

430 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

440 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

450 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

460 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

470 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

480 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

490 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

500 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

510 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

520 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

530 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

540 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

550 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

560 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

570 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

580 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

590 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

600 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

610 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

620 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

630 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

640 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

650 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

660 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

670 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

680 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

690 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

700 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

710 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

720 DATA 06,FE,AF,ED,79,DD,77,06,DD,2B,10,F9,D1,55

AMIGA

BLOCKEDITOR 91.0

'TEST DRIVE II Trainer, JOYSTICK (C) 1990

DATA 0,"TEST DRIVE II",1,"Trainer"

sum:

DATA 0,9A600,14,4,81,8C,33,AB,13,49,2B,B0,*

AMIGA

Pour avoir le trainer, prendre un éditeur de secteur et

mettre au block \$4D3, offset \$1ce, les octets 4c 71 4c

71 à la place de 53 6c bc b4

A taper durant le jeu:

"AERF" pour avoir une vie en plus (à chaque fois), et pour

avoir une accélération et un freinage plus puissant.

"GASS" ou "GASS" pour vous emmener directement à la

prochaine station.

ST THUNDER BLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier

"THUNDER.PRG", les octets 5379 0000 7E9A 6400

et remplacez-les par 6004 0000 7E9A 6400 (il faut

est à faire deux fois). Ou rendez-vous aux offsets \$39DE

et \$3A22.

TETRIS

'TETRIS Trainer, JOYSTICK (C) 1990

DATA 140684,"TETRIS",1,"Trainers"

sum:

DATA 0001,0,22400,b7,1,8c,c7,*

'TETRIS pour la compilation des Ateliers

DATA 81883,"TETRIS",1,"TRAINERS"

sum:

DATA 01,0,6000,102,2,4e,75,53,79,*

AMIGA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de sec-

teur et mettre à u block \$112, offset \$B7, l'octet

0C à la place de C7

Pour avoir un megatrainer, allez au block \$1E à

l'offset \$102, et remplacez les octets 5379 par

4E78.

Tapez "VODICAMP" pendant la page de présenta-

tion, puis pendant la partie:

'ESC: Cube bleu

'ALT: Rectangle rouge

'Shift+P9: T rose

'Shift+P8: T jaune

'Shift+P1: deux carrés vert reliés à leur extrémités

'Shift+P2: deux carrés bleu reliés à leur extrémités

THEME PARK MYSTERY

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0

'THEME PARK MYSTERY Trainer (c) Joystick 1990

DATA 3185813,"Theme Park Mystery",1,"Trainer"

sum:

DATA 4,0,b800,172,1,4a,93

DATA 0,b800,d2,8,4a,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 1,0,3,9c,8a,0,c2000,152,8,4a,71,4e,71,4e,71

DATA 4a,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71

Pendant l'imro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

AMIGA

Pendant le jeu, tapez au clavier "MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEVRIGNAC" et vous aurez des "continues" infinies et accéder aux différents niveaux en appuyant sur F1, F2...

Tapez pendant la présentation 'KILLER', puis choisissez votre niveau à l'aide des touches de fonctions. Cette bidouille vous offre des crédits infinis. Vous pouvez appuyez sur 'R' pour casser votre moniteur puis sur 'N' pour le réparer.

Avec une cartouche du genre (Amiga Replay ou Nordie Power), recherchez les octets 5339 0002 3CD9 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4EB9.

Au dernier niveau, sur le chariot arrangez vous pour attraper les deux vies en cours de route et laissez vous mourir. Recommencez autant de fois que vous voulez de vies!

Pour avoir des crédits infinis, tapez 'KILLER'. Vous pouvez aussi changer de niveau en utilisant les touches de fonctions.

ST

TIMES OF LORE

Pour être immortel, recherchez dans le fichier 'LORE.EXE', les octets 80 3E 58 2D 00 75 03 et remplacez par C6 06 58 2D C0 EB 03.

PC

Une petite aide :

ST

Le parchemin marron (brown scroll) tue tous les monstres.

Le parchemin blanc (white scroll) gèle tous les monstres pour un temps limité.

Le parchemin vert (green scroll) téléportation ne peut être utilisé que 2 fois. Potion blanche (white potion) elle redonne l'énergie au maximum. Potion verte (green potion) remet aussi l'énergie au maximum. Les boîtes qui donnent de la vitesse sont à Treela et la hache magique à Lankwell.

AMIGA THUNDER JAWS

Pour un max de vies avec une cartouche mettre \$1f en \$1d50

CPC TIME OUT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FA 8D 3D 32 par 3A FA 8D 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &8B79,0.

TIE BREAK

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$21a, offset \$18 mettre les octets 4e 71 à la place de d2 40

AMIGA

TIE BREAK Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 275948,"TIE BREAK".1,"super gagnant"
sum:
DATA 0001,0,043400,0018,02,40,71,d2,40,*

CPC

10 REM Le joueur 1 marque tous les jeux
20 REM Sur TIE-BREAK version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A076:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
60 SUM=SUM+A:POKE N:A:NEXT
70 IF SUM<3921 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A04,&A:POKE &A009,&D2
120 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &B06:CLS:CALL &A000
140 POKE &A06,&D:POKE &A07,&D:RUN:"DISC"
150 DATA CD,16,A0,3E,C3,32,C6,90,3B,C3,32,D7,90,3E
160 DATA 4E,32,23,A0,C9,1E,00,16,03,0E,42
170 DATA 21,00,90,D7,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00

TOM & JERRY II

10 REM Temps infini sur TOM & JERRY 2 version Disk
20 REM Pour la compil "CARTOONS" de OBI BOIT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W:HEMURY 47C7:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01B:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
60 SUM=SUM+A:POKE N:A:NEXT
70 IF SUM<2834 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &B06:CLS
90 LOAD:"LOADING",47D0:CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,0F,ED,53,78,08,01,40,00,0D
110 DATA 80,C3,D6,07,AF,32,BC,2A,32,B9,3B,C3,70,17

CPC

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 2A 88 19 23 22 par 2A 88 1900 22, ou bien allez en piste 11, secteur &C3, à l'adresse &01CC, où vous remplacez le 23 par un 00. Puis remplacez les octets 2A 88 19 11 IE par 2A88 19 11 00, ou bien allez en piste 12, secteur &C3, à l'adresse &00C0, où vous remplacez le IE par un 00.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites :

POKE &2ABC,0;POKE &3B09,0.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG', les octets 33FC 0384 0000 5A56 et remplacez-les par 33FC 71FF 0000 5A56. Ou rendez-vous à l'offset \$28EE.

Compil CARTOON

CPC

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG' les octets 0479 001E 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$3E24), puis recherchez les octets 0479 0005 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$5110), et enfin recherchez les octets 0479 0001 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$56F2).

CPC TIME FIGHTER

10 REM Tout infini sur TIME FIGHTER version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &3FF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N:A:NEXT
60 IF SUM<3396 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &B06
80 CALL:"LOADING",4400:CALL &A000
90 DATA 21,09,A0,22,2A,49,C3,7A,42,11,00,0F,21,1A
100 DATA A0,22,3A,02,01,40,00,ED,00,C3,00,01,3E,A7
110 DATA 32,7F,38,3E,B6,32,6B,3A,C3,E0,7F,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &187F,&A7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &1A6B,&B6.

ATARI TIME SCANNER

Si vous appuyez sur les deux "SHIFT" en même temps quand le message "Ball in play" apparaît. Cela vous donnera de 50000 à 500000 points en plus dans votre escarcelle. Petits veinards...

CPC TINTIN SUR LA LUNE

10 REM Energie infinie sur TINTIN version Disk
20 REM (C) Joystick Hado par Patrice Maubert
30 MEMORY &FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N:A:NEXT
55 POKE &A020,&C6:POKE &A021,&7
60 IF SUM<2821 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A009,&ED:POKE &A00A,&42
110 ?:"INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &B06:CLS:CALL &A000:ICP
130 DATA CD,12,A0,3E,4E,32,1F,A0,21,00,00,22,DE,90
140 DATA CD,12,A0,C9,21,00,90,1E,00,16,0B,0E,45,DF
150 DATA 1F,A0,C9,66,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 11 secteur 45 a &DE et remplacez y les octets ED 42 par 00 00.

Pour avoir de l'INJ infinie :

POKE &091E,0;POKE &091F,0.

THUNDERSTRIKE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 258, offset \$120, l'octet 4a la place de 53

AMIGA

BLOCKEDITOR V1.0
THUNDERSTRIKE ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 132543,"THUNDERSTRIKE".1,"L'énergie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,20400,120,1,4a,53,*

10 REM Vies infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil "LA COLLECTION CPC"
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil"
50 PRINT"Face TOP GUN..." :CALL EB18:OPENOUT"cn"
60 MEMORY 63FP:CLOSEOUT:LOAD"music2.bin":\$1000
70 LOAD"top1.bin":\$2320
80 FOR P=EA580 TO EA596:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
90 POKE P:A\$=ck+a:NEXT
100 IP cks=67F8 THEN 110 ELSE CALL EA580
110 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
120 DATA 21,00,10,11,00,03,01,20,95,ED,90,AF,32,31
130 DATA 70,3E,03,32,25,6E,C3,6D,01,20,95,ED,80
140 DATA AF,32,31

10 REM avions infinis sur TOP GUN
20 REM version DISK - compil micro club 14
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=EB000 TO EB037:READ A\$
50 E=VAL("E"+A\$):POKE A,B:G=C:R=H:Z
60 IP C<=6007 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"

80 CALL EB000
90 CALL EB006
100 DATA BC,2C,B0,06,07,CD,77,BC,21,B0,03,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,B0,03,3E,57,AB,77,23,7C
120 DATA PB,A0,20,P6,21,33,B0,11,57,71,01,05,00
130 DATA ED,B0,C3,C8,6D,54,37,31,2E,53,42,46,3B
140 DATA 04,32,F7,91

Compil LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 04 04 22 66 par 03 04 22 66 et les octets 0D ED 53 FA par 0D ED 53 FA. Ou allez, en piste 32, secteur 42, adresse 01A5 et remplacez le 04 par 03, et en piste 32, secteur 43, adresse 01B1 et remplacez le 0D par 0A.

Compil MICRO CLUB 14

Pour être toujours qualifié aux 3 premières et 3 dernières épreuves, recherchez les octets C2 FE 36 et remplacez-les par 18 01 36. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 3D. Puis recherchez les octets CA FE 36 et remplacez-les par 18 01 36 (à effectuer 3 fois). Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 59, DF et 15C. Puis recherchez les octets CA F8 31 et remplacez-les par 18 01 31 (à effectuer 3 fois). Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 47 adresse 15F, 1EB et le dernier à la piste 16, secteur 48, adresse 53. Pour avoir des avions infinis recherchez les octets 2A E0 9D 6D 25 et remplacez-les par 69 53 65 A0 C6. Ou rendez-vous à la piste 21, secteur 42, offset 117.

Compil MICRO CLUB 14

Pour être toujours qualifié aux 3 dernières épreuves: POKE 830DF,818:POKE 830E0,1 POKE 8316B,818:POKE 8316C,1:POKE 831D3,818 POKE 831D4,1

Pour avoir des avions infinis: :POKE 87157,83E POKE 87158,4:POKE 87159,832:POKE 8715A,8F7 POKE 8715B,891

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7A 2B 3D FE par 3A 7A 2E 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE 830CE,0.

TOYOTA CELICA GT RALLY

10 REM Pas de pénalité
20 REM Sur TOYOTA CELICA GT RALLY (Disk)
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY 49FF:FOR P=EA580 TO EA5A2
50 READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
60 POKE P:A\$=ck+a:NEXT
70 IF cks=ED2F THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de TOYOTA..."
100 CALL EB18:CALL EA58P
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,9B,A5,22,AE,01,C3,00,01,3E
130 DATA C9,32,DD,6D,C3,80,02

CPC

AMIGA

Pour supprimer les pénalités, faites:

POKE 86DDD,8C9.

Pour avoir du temps infini, pressez simultanément CTRL et 'C' lorsque on vous demande de démarrer.

ST

BLOCKEDITOR V1.0

"THE TOYOTES Treiner : JOYSTICK (C) 1990
DATA 9A890,"the Toyotes",2

DATA "énergie infinies",vies illimitées"

sur:

DATA 0001,0,00000000,00000000,0004,4e,71,4e,71
DATA 53,6c,a6,7e,0001,0,00000100,00000180,0004
DATA 4e,71,4e,71,53,6c,a6,80,*

AMIGA

"TOTAL RECALL Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 123175,"TOTAL RECALL"
DATA 1,"Munitions NRG Crédits illimités"

AMIGA

sur:
DATA 0001,0,04000,015e,01,4a,53,0,04e00,01c4,01
DATA 4a,53,0,05000,002c,01,4a,53,0,05000,0062,01
DATA 4e,53,0,05000,0004,01,4a,53,0,04600,010e,01
DATA 4a,53,*

Pour avoir un Mega-Trainer prendre l'Amiga-moni-

tor et faire ces instructions :

< 400000 0 20 1000
: 4055c 4a (4a à la place de 53)
: 40fc4 4a " " "
: 4102c 4a " " "
: 41862 4a " " "
: 418b4 4a " " "
: 4070c 4a " " "

AMIGA

puis faire : > 400000 0 20 100

Au stage 2, placez-vous en haut de la route de fin à ce que les roues du camion touchent la ligne discontinue. Tirez à volonté mais évitez les têtes de mort! Au tank de la fin, placez-vous carrément tout en haut de la route et tuez.

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzounet) JIMMY HENDRIX.

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzounet) LISTEN TO THE WHALES.

Pour avoir des crétils infinis, recherchez les octets: 5379 0000 100C 7000 et remplacez-les par 6004 0000 100C 7000. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 15, offset 8C4.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 0000 1008 7A15 et remplacez-les par 6004 0000 1008 7A15 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 20, offset 886 et à la piste 2, secteur 4, offset 5142. Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 0000 1008 7A1B et remplacez-les par 6004 0000 1008 7A1B (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 20, offset 5EE et à la piste 2, secteur 4, offset 5194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 0000A 0000 1008 et remplacez-les par 0479 0000 0000 1008. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset 59A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 000A 0000 F748 par 0479 0000 0000 F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 18, offset 50AC, puis piste 2, secteur 3, offset 5080, puis piste 3, secteur 2, offset 5070 et enfin piste 2, secteur 11, offset 519C. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 0014 0000 F748 et remplacez-les par 0479

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 1, 3, et 5, faites: POKE 813FE,0:POKE 82055,0 POKE 82033,0:POKE 83FB6,0

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 2 et 4, faites: POKE 843E0,0:POKE 85164,0 POKE 85242,0

Pour avoir du temps infini, faites: POKE 822D9,0.

Pour avoir des munitions infinies, faites:

POKE 81BC3,0.

Pour changer de niveau en pressant RETURN, faites: POKE 88600,1.

10 REM Energie,munitions et temps infinis
20 REM Et passage au niveau suivant avec RETURN
30 REM Sur TOTAL RECALL (Disk)
40 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY 43FP:FOR P=EA580 TO EA613
60 READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
70 POKE P:A\$=ck+a:NEXT
80 IP cks=432P THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Tout infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix :",ch:IF ch=2 OR ch=1 THEN 120
130 IF ch=2 THEN 160
140 POKE EA5EA,0:POKE EA5EP,0:POKE EA5PD,0
150 POKE EA605,0:POKE EA60D,1
160 MODE 1
170 PRINT"Insérer l'original de TOTAL RECALL..."
180 PRINT"(Protection ouverte)..."
190 CALL EB18:CALL EA581
200 POKE EA6A6,0:POKE EA8A7,0:RUN"dlsc"
210 DATA 66,C6,07,16,0D,1E,00,2B,00,DP,80,A5,C9,2E
220 DATA 40,0E,42,CD,83,A5,26,42,0E,46,CD,83,A5,26
230 DATA 40,0E,42,CD,83,A5,26,46,16,0E,0E,41,CD,85
240 DATA A5,26,48,16,0E,0E,43,CD,85,A5,26,4A,16,0P
250 DATA 0E,47,CD,85,A5,26,4C,16,10,0E,42,CD,85,A5
260 DATA 26,4E,16,18,0E,42,CD,85,A5,26,50,16,19,0E
270 DATA 41,CD,85,A5,26,52,16,19,0E,42,C3,85,A5,CD
280 DATA 8D,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,02,32,PE,40,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,86,4B,32,D9,47,32,80,4P,3B,08
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,01,32,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,00,32,00,4C,C3,8D,A5

CPC

0000 0000 F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset 50C0, puis piste 3, secteur 1, offset 5198, puis piste 3, secteur 11, offset 514E et enfin piste 3, secteur 11, offset 51F2. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 33C0 0000 F748 5019 et remplacez-les par 6004 0000 F748 5019 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset 5BA puis à la piste 3, secteur 20, offset 514.

Dans la même série, recherchez les octets 5579 0000 F748 6A0C et remplacez-les par 6012 0000 F748 6A0C. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 9, offset 518.

Et enfin pour en finir, recherchez les octets 5979 0000 F748 6A12 et remplacez-les par 6018 0000 F748 6A12. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 17, offset 518.

TURRICAN II

PCHEUR ENITEUR VL.1
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
, Hiss et temps infini à TURNIT
DATA "TURNIA", "A: \AUTO\AUTUNIT.PRG"
DATA "Hiss infinis", EHGD4A, EH53790A
DATA "Temps infinis", #E6FFA, EH53790A
DATA "FIN"

TIME MACHINE

```
30 MEMORY EA500:FOR D=EA580 TO EA60D
40 READ e$;e$=VAL("E"+e$)
50 POKE D,a:ck=ck+e:NEXT D
60 IF ck>EA30F0 THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
80 PRINT"OK"
90 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100
```

```
60 IF C<>E38P0 THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les dates !":END
```

110 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,E9,21,00
120 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,E9,3F,46,32

140 DATA A5,B1,E1,F1,G0,1,09,14,7A,FE,09,20,EF,21

170 DATA 01,E5,D5,C0,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A
180 DATA FE,06,20,E2,21,3F,78,11,87,85,01,00,78,ED
190 DATA 88,21,00,E0,11,00,C0,06,20,ED,30,21,00,9E
200 DATA 06,08,ED,E0,A2,32,5F,7F,01,7E,PA,ED,79,C3

Pour avoir des vies infinies, faites:

I
DOVE 9-7225-3
CPC

PONE & SCOTT.

' Vies infinies à TIME MACHINE

' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX

```

      INLINE EDIT,512
      FOR I%=0 TO 238 STEP 2

```

```

READ a$
DOKE ed%+i% VAL("EH"+e$)

```

$$\text{SUM} = \text{SUM} + \text{VAL} (= \text{EH} + 2\$)$$

NEXT 1%
 IF SUB<>EH14PFC1

```
PRINT "Erreur dans les datas"
END
```

END
ENDIF

```
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"  
-INF(2)
```

```
ESAVE "A:\TIME.FRG",adr%,238
```

PRINT - vous pouvez faire un reset!!!
DATA 601A, 0000, 00CA, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000

DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00A0,3F3C,0009,4E41,5C
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E42,5C

DATA 2F3C,0000,0001,2F3C,0001,0000,4267,42A7,2F3C,0000

DATA 00A2,3F3C,0006,4B4E,4F8F,0014,21FC,0000,5000,0A
DATA 33FC,4AFC,0000,00EC,21FC,0000,012C,0010,207C,0000

DATA 0070,227C,0000,012C,7E15,22D8,51CF,FFFC,6000,00
DATA 2A78,0432,3B7C,0136,006E,4ED5,31FC,0144,0868,4E

DATA 0000,0800,21FC,6100,EAEA,1666,4EP9,0000.1600.311

DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5449,4D
DATA 2B4D 4145,4B47,4E45,8000,0000,8032,1A2E,8000,00

```
' Moto indestructible pour TEAM SUZUKI
' per Antonio SIMONE à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 242 STEP 2
  READ e$
  DPOKE adr%+i%,VAL("eH"+e$)
```

```
IF sum<4H1AA99
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Inserez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INS(2)
SENSE "A:\SUZUKI.PRGM",adr*.242
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!!"
```

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,00A8,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4B79
DATA 0009,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F3C

DATA PFF8,0000,0118,23FC,33FC,05EC,0006,PFF8,23FC,0007
DATA 001A,0006,PFFC,23FC,23FC,4268,0000,05EC,23FC,0064

```
DATA 0004, 0000, 05F0, 23FC, 1EDA, 23FC, 0000, 0574, 23FC, 4871
DATA 0000, 0000, 05F8, 23FC, 0004, 1EDE, 0000, 1845, 496E
DATA 7382, 7265, 7420, 6C61, 2064, 6973, 7175, 6574, 7465, 2064
DATA 1520, 5645, 414D, 2053, 555A, 554E, 4900, 0000, 0002, 1E78
DATA 6500, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000
```



```

1  TECHNOF Trainer (c) Joystick 1990
DATA 1187923, "technocp", 1, "les vies illimitées"
sum:
DATA 2, 0, 90680, 14, 4, cf, 19, 02, b2, c6, 19, 02, b2, 0
DATA 90680, 5c, 1, 4e, 53, *

```

ELOCK EDITOR V1.0
' TECHNO COP JOYSTICK (C) 1991
DATA 415323,"TECHNO COP",1,"ies vies illimitée"

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur secteur et remplacez au bloc 1159, 108ème octet

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$32a , offset \$Ø1BC.

! Énergie infinie pour les 4 personnages de
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
par ANTONIO SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INSTRUC adr*,512
FOR 15=0 TO 329 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr*,15,VAL("a\$")

sum=sum+VAL("a\$")

PRINT "Erreur dans les datas"

IF sum<>329 THEN

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\TURTLES.PRG",adr*,329

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"

DATA 601A,0000,012C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Pour être invulnérable, appuyez en même temps sur toute la rangée des lettres du milieu. Vous devez apercevoir sur le bas de l'écran 'ON' ou 'OFF' un court instant. 'ON' activera l'invulnérabilité et 'OFF' la désactivera. Vous n'êtes cependant pas invulnérable aux algues et aux pièges qui vous détruisent d'un coup!

PC

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez dans le fichier 'TMNTGGA.EXE' ou 'TMNTGGA.EXE', les 2 chaînes 31 2E 4C 45 56 puis 3X 2E 4C 45 56. X représente le niveau de départ (1 à 6).

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code de la mission, tapez à la place : 8859. On vous redemande le code, tapez 1506 et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'help' pour activer le cheat mode.

AMIGA

Appuyez sur une lettre quelconque autant de fois que vous le pouvez, vous commencerez alors la partie avec six lignes au lieu d'une seule.

- Quand vous vous trouvez face à Shredder, détruisez-le. Voici quelques techniques pour se débarrasser des monstres de fin de niveaux:

RockSteady:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.

Bebop:
Faites semblant de vouloir sauter très haut et quand il retombe, attaquez-le.

Tronconneuseman:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.

Ennemi de Splinter:
Utilisez les étoiles.

Skeleton:
Lancez un boomerang dans son oeil et évitez ses boules de feu.

Technodrome:
Attendez qu'il soit à l'arrêt, et attaquez.

Shredder:
Lancez un boomerang et évitez ses anneaux (bleus), allez sur la plate-forme la plus basse.

1°) Pour combattre le 1er rhinocéros, il vaut mieux utiliser soit le bâton soit le sabre.

2°) Pour combattre le 2ème rhinocéros (l'endroit où il y a les trous) il faut utiliser les boomerangs.

3°) Pour battre le véhicule ennemi qui a une tête, il faut se mettre à côté de sa tête et tirer de façon continue. Vous perdrez un peu de vie. Ensuite une fois qu'il sera battu vous changerez de niveau.

4°) Pour combattre Shredder il faut d'abord trouver les "shunks" qui se trouvent dans les égouts. Ensuite les utiliser contre lui.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets : 18 3D 32 9E 86 06 par 18 00 32 7E 86 06.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets : 62 3D 32 8B 86 6F par 62 00 32 8B 86 6F.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 00.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 02 par 7E 86 D6 00 et les octets 3D 32 7E 86 par 00 32 7E 86.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE 875BC,0.
Pour avoir du temps infini, faites POKE 86275,0.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE 8EFB8,0.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE 862AE,0 et POKE 875BC,0.

Pour avoir autant de pizzas, de shunks, de boomerangs et de missiles que l'on veut dans les égouts ou dans les maisons, il suffit d'y entrer, de prendre l'objet, de sortir et d'entrer à nouveau. L'objet sera à nouveau là. Ceci n'est pas valable pour les cordes, sauf après avoir utilisé celle que l'on portait.

Délivrez Splinter ou Hamato Yoshi.

- Allez dans les maisons pour prendre vos armes. Rassurez-vous il n'y a qu'une seule impasse.

- Rentrez dans la dernière maison que vous rencontrerez passez-la et délivrez Splinter.

4ème mission:
Détruire un énorme squelette.

- Ici, trouvez une grande maison. Puis allez dans la bouche d'égout à côté du grillage.

- Vous devez arriver à une porte verte et ouvrir!

- Rentrez dedans et détruisez l'énorme squelette.

5ème mission:
Détruire l'oeil du technodrome.

- Rentrez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).

- Normalement, vous devez trouver pluriot à gauche tout au bout d'un carré noir dont les côtés sont rouges avec un pied barré.

- Forcez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.

6ème mission:
Détruire Shredder.

- Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '1506' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!

L'introduction des codes, écrivez 8859 et 1506 puis appuyez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies.

1ère mission:

Délivrez April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.

- Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.

- Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.

2ème mission:
Désamorcer les bombes.

- Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.

- Allez sur la flèche.

- Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe; puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Forcez dans les bombes pour les désamorcer.

3ème mission:

! Remet l'énergie à fond
sur la sauvegarde de TARGHAN
par Christophe PARIS à taper en GFA 3.0

ARG=6429

DIR=oct(1arg)

BE=AD "dfo:p.var",V:oct(0)

DPOKE V:oct(0),4H64

BSAVE "dfo:p.var",V:oct(0),1arg

! REM Immortalité sur TARGHAN (Disk)

2E REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK

3E MEMORY 43BFF:MODE 1

4E PRINT"Insérer l'original de TARGHAN..."

5E CALL 43B18:LOAD"targhan",48040

6E POKE 43484,4CD:POKE 43486,43F

7E FOR P=43P00 TO 43P25:READ a\$:a=VAL("e"+a\$)

8E POKE P,a:cd=cd+1:NEXT

9E IF cd=4067 THEN 100 ELSE CALL 43P1A

10E PRINT"Erreur dans les datas 1":END

11E DATA C7,11,12,3F,11,40,00,D5,01,08,00,ED,80,81

12E DATA 22,89,06,C9,3E,01,32,31,22,C3,FE,05,21,40

13E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

14E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

15E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

16E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

17E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

18E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

19E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

20E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

21E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

22E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

23E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

24E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

25E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

26E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

27E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

28E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

29E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

30E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

31E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

32E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

33E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

34E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

35E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

36E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

37E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

38E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

39E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

40E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

41E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

42E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

43E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

44E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

45E DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,80,C9,00,00,00,00

46E DATA 80,11,40,00,D5,06,12

TURBO OUTRUN

10 REM Temps infini sur
15 REM TURBO OUTRUN version Disk
20 REM le temps descend
25 REM mais ne s'arrête pas à zéro
30 REM (C) Joystick Redo par Patricia Maubert
40 MEMORY 67FFF:MODE 1: BORDER 0
50 FOR N=6000 TO 6A029: READ AS:A=VAL("E"+AS)
60 SUB=SUN+A:POKE N:A=NEXT:POKE 6BC38,6C3
70 IF SUM<4084 THEN 95
80 *INSERIEZ VOTRE ORIGINAL... *CALL 6B906
85 MOVB 0:POKE 6A6A,0:POKE 6A67,0
90 LOAD="DISK",68000:CALL 6A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 21,00,75,22,39,BC,EB,21,1C,A0,01,50
110 DATA 00,00,21,00,80,11,70,01,01,00,05
120 DATA D5,DD,80,C9,21,07,75,22,BF,75,C9,21
130 DATA 00,00,22,F9,16,22,FA,16,C3,00,2A,00

CPC

10 REM Temps infini sur TURBO OUTRUN version Disk
20 REM Pour la compilation "WHEELS OF FIRE"
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 67FFF:MODE 1: BORDER 0:POKE 6A6A,0
50 FOR N=6000 TO 6A029: READ AS:A=VAL("E"+AS)
60 SUB=SUN+A:POKE N:A=NEXT:POKE 6BC38,6C3
70 IF SUM<3835 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL... *CALL 6B906
90 CLS:POKE 6A67,0:LOAD="DISK",68000:CALL 6A000
100 DATA 21,00,75,22,39,BC,EB,21,1C,A0,01,50,ED
110 DATA B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05,D5,ED,B0,C9
120 DATA 21,07,75,22,BF,75,C9,21,07,75,22,BF,75,C9,21

CPC

COMPIL WHEELS OF FIRE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 01 10 03 2B 35 par 01 10 03 2B 00. Pour avoir du temps infini, faites POKE 82C38,0.

Pour avoir du temps infini : POKE 16F9,0

POKE 16FA,0:POKE 16FB,0.

CPC

PICRIER EDITION VI.1

* par Antonio Sinos en GFA 3.2X
* Crédits et Temps infinis à TURBO OUT RUN
DATA "TURBO OUT RUN", "A":AUTO:OUTRUN.PRG
DATA "Crédits infini", "ER296B,ER23C00002,6B60040003
DATA "Temps infini", "ER296B,ER23C00002,6B60040002
DATA "FIN"

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier "OUTRUN.PRG" du dossier "AUTO", les octets : 5339 0000 3076 0C39 et remplacez-les par 6004 0000 3076 0C39. Ou rendez-vous à l'offset 529C.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets : 23C0 0002 E024 41P9 et remplacez-les par 6004 0002 E024 41P9. Ou rendez-vous à l'offset 5296H.

TURRICAN

Pour avoir des vies et du temps infini, remplacez les octets ED 52 DE 00 D2 3E par 00 52 DE 00 D2 3E.

Pour avoir des vies et du temps infini, faites:

POKE 8C633,0.

CPC

10 REM Vies et temps infinis
20 REM Sur TURRICAN (Disk)
30 REM Far Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY 69000:FOR P=6A580 TO 6A5BF
50 READ AS:A=VAL("E"+AS)
60 POKE P,AS:CHECK=A:NEXT
70 IF C<61889 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MOVB 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Toujours gagnant":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix " :CH:IF CH=2 OR CH=4 THEN 110
120 IF CH=1 THEN POKE 6A58C,0:POKE 6A5AD,61B
130 MODE 1:PRINT"Inserez l'original de TURRICAN...
140 CALL 66B18:CALL 6A58D:RUN=disk
150 DATA 66,C6,07,11,02,04,DF,80,A5,C9,21,00,91,01
160 DATA 41,03,C5,E5,CD,83,A5,B1,C1,24,0C,10,P4
170 DATA C9,CD,8A,A5,21,B9,A5,11,79,92,01,07,00,ED
180 DATA B0,21,06,02,22,05,95,3E,4E,32,80,A5,C3,8A
190 DATA A5,AF,32,33,C6,C3,00,1B

Pour avoir des vies infinis remplacez : 4E 75 70 02 par 4E 75 60 12

ST

Pour avoir le temps et les munitions infinis remplacez: 67 14 70 01 par 67 14 60 12.

Tapez 'BLUESMOBI!' à la place de votre nom dans les High-scores. Vous aurez 99 vies, 500 mines et pleins d'autres trucs.

AMIGA

TOYOTTES

Pour avoir des vies infinis aux deux joueurs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 4A 79 00 01 56 1C 66 16 et remplacez-les par 4A 79 00 01 56 1C 60 16.

ST

TRANTOR

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier "TRANTOR.TOS", les octets 6700 0022 5379 0000 et remplacez-les par 4E71 33FC 0050 0000. Ou rendez-vous à l'offset 8874H.

ST

TUSKER

BLOCKEDITOR VI.0
* TUSKER : JOYSTICK (C) 1990
DATA 2756 "TUSKER",1,"Les vies illimitées"

sum:
DATA 0002,0,00,04,4,C4,d1,0d,4c,10,3f,6a,87
DATA 0,00,74,8,11,4c,00,4a,20,4e,4e,71
DATA 33,4c,00,00,00,0f,f1,80,*

AMIGA

BLOCKEDITOR VI.0
*Tusker lère partie (C) Joystick 1991
DATA 1241,"Tusker n°1",1,"Vies Infinites"

Sum:
DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,00,3F
DATA 6D,87,F3,3F,6A,87
DATA 0,00000000,00000007,0002,03,00,00,*

AMIGA

BLOCKEDITOR VI.0
*Tusker 2ème partie (C) Joystick 1991
*à Effectuer sur une disquette vierge (formatée)
DATA 7572,"Tusker n°2",1,"Vies Infinites"

Sum:
DATA 0001,0,00000000,00000000,0038,44,4F,53,00
DATA C7,79,47,AC,00,00,03,70,47,P8,03,00
DATA 43,7A,00,14,20,3C,00,00,25,10,D9,51,C8,FF
DATA FC,48,79,00,FC,00,00,21,FC
DATA 4E,71,4E,71,2E,4B,31,FC,4B,71,2E,52,4E,78,06,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,*

AMIGA

Pour avoir les vies infinis, faites :

POKE 806A4,0

CPC

10 REM Vies infinis sur TUSKER
20 REM Version Disk.
30 MEMORY 67FFF:MODE 1:POKE 6A84,6:POKE 6B66,1
40 FOR N=6A500 TO 6A5B0:READ AS:A=VAL("E"+AS)
50 SUB=SUN+A:POKE N:A=NEXT:POKE 6B78,6FF
60 IF SUM<13596 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL... *CALL 6B906
80 MOVB 2:LINK 0,0:LINK 1,0:CALL 6A500
90 DATA 00,07,CD,0F,B9,21,00,CD,5D,01,00,40,BD
100 DATA B0,CD,03,B9,3B,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA E0,16,08,CD,82,A5,21,00,40,16,04,CD,82,A5
120 DATA 21,00,50,11,40,00,01,00,08,ED,B0,EB,16,05
130 DATA D5,CD,82,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20
140 DATA F1,21,54,A5,11,00,A9,01,5D,00,D5,ED,B0,C9
150 DATA F7,01,00,E0,11,40,98,01,00,10,ED,B0,11,FB
160 DATA B3,01,00,02,E0,B0,11,00,BC,01,00,04,ED,B0
170 DATA 21,40,00,11,00,00,01,00,A8,ED,B0,AF,32,A4
180 DATA 06,C3,7A,08,1E,00,0E,C1,B5,C0,66,C6,E1,C9

CPC

TIME RACE

Voici tous les codes :

EXTI-PTKL-XERV-VHBI-BHRE-CDNO-XUNU-NGFY-
GIRO-TKIP-LOPU-BCIC-NXTH-THIL-CHIL-RUHL-
KYFT-VONP-XELL-CVTV-FOIL-FUFX-GHOL-LIIP-DR
UN-JIGO-VLOIL-FRUX-SDON.

AMIGA

ST

TV SPORT FOOTBALL

TWINWORLD

TV SPORT FOOTBALL AMIGA LIST CLEAR;1024: CLEAR, 900000

```

DIM NN$(18),AT(18.4)
STAR=OPEN "DPO:STA1/TDA1"FOR INPUT AS 1
STAR=INPUT DDP (1,1),CLOSE 1
STAR=INPUT "QUEL EST LE NOM DU QUART ARRIERE OE EQUIPE?" ,NN$(5)
PRINT "ATTENDEZ S.V.P..."FOR I=0 TO LEN (AS)
IF AS C MIO$(A$,I,1)>ASC(MIO$(NOK$,I,1)) THEN GOTO PT 1A
FLAG=6FOR J=JTO LEN (NOMS)
IF ASC(MID$(AS,I+J-1,1))=ASC(MIO$(NOM$,J,1))THEN FLAG=FLAG+1
NEXT J
NEXT J IF FLAG<>LEN(NOMS) THEN GOTO PT 1A ELSE GOTO PT2
PT 1A:PRINT"QUART ARRIERE INTROUVABLE - RESERVEZ S.V.P."
WHILE INKEY $=""$ENDGOGOTO PT1
FOR J=1 TO 18:STAI=(J-1)* 25: NN$(J)=MIO$(AS,SST,J):NEXT J
PORTU=J04:PORR = 17018:(J-1)+1459+(J-1)*18*(K-1)
PRINT AT(K,J)=ASC(MIO$(AS,SST,1)):NEXT K:NEXT J
P T 3:CLS:LOCATE 1,13:PRINT "NON" :LOCATE 1,37:PRINT"VIRESSE"
LOCATE 1,47:PRINT "FORCE" :LOCATE 1,57:PRINT"MANOEUVRES"
LOCATE 1,67:PRINT"ABILITE"
FOR J=1 TO 16:LOCATE J+2,1 :PRINT J:LOCATE J+2,5:PRINT "-"*NN$(J)
FOR LOCATE J+2,40:PRINT AT(J,1):LOCATE J+2,50:PRINT AT (J,2)
LOCATE J+2,60:PRINT AT(J,3):LOCATE J+2,70:PRINT AT(J,4):NEXT J
INPUT (C)HANOIR,(S)auegarder,(Q)uitter,j05
IF QS<"C" AND QS<"Q"THEN GOTO PT3
IF QS="S"THEN GOTO PT4
IF QS="Q"THEN GOTO PT1
INPUT=QUEL EST LE NUMERO DU JOUEUR A CHANGER?":NNU
INPUT=QUEL CARACTERISTIQUE VOULEZ-VOUS changer?(VITESSE=1,FORCE=2,
INPUT=INSCRIVEZ LE CHANGESEMENT SOULHAIE DANS CETTE CATEGORIE?(1-8):
PT4:B5=B5-MID$(AS,2,1+459-1)
PT4:B5=RIGHT$(AS,LEN(A5)-(459-1+72-1))
B5=B5-RIGHT$(AS,LEN(A5)-1)
OPEN "DPO:STA1/TDA1"FOR OUTPUT AS 1:WRITE#1,B5:CLOSE1:GOTO STAR

```

BLOXK EDITOR V1.0

[illegible]

Après avoir eu un score important, appuyé sur la touche A-H et surprise. Mais, on ne peut le faire que 2 fois par stage, malheureusement.

Cette bidouille est à effectuer avec la cartouche Amiga Action Replay II. Pour avoir les munitions infinies, chercher F6 B6 4E 75 10 (boules rouges), F6 B7 4E 75 41 (boules vertes) et F6 B8 4E 75 10 (boules bleues) et remplacer les deux premiers octets de la chaîne par 00 00. Pour avoir l'énergie infinie, chercher F3 36 4A 79 00 et remplacer par 00 00 4A 79 00.

TURBO KING

CP

```

20 REM Vies et s'empie infinie sur TURBO KING
30 REM Version 87 avec MAGNUM (face B)
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY $3FFF:MODE 1
60 FOR PO=64000 TO $A43D:READ AS:A$VAL("E"=A$)
70 GOTO SUM+A:POKE B,A:NEXT
80 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
90 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,32,64,AZ,32,66
110 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
118 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
120 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
130 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
140 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
150 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
160 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
170 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
180 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
190 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
210 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
218 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
220 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
230 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
240 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
250 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
260 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
270 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
280 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
290 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
310 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
318 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
320 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
330 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
340 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
350 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
360 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
370 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
380 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
390 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
410 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
418 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
420 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
430 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
440 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
450 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
460 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
470 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
480 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
490 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
510 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
518 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
520 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
530 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
540 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
550 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
560 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
570 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
580 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
590 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
610 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
618 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
620 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
630 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
640 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
650 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
660 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
670 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
680 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
690 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
710 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
718 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
720 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
730 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
740 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
750 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
760 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
770 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
780 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
790 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
810 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
818 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
820 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
830 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
840 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
850 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
860 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
870 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
880 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
890 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
910 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
918 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
920 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
930 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
940 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
950 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
960 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
970 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
980 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
990 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
1010 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
1018 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1020 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1030 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1040 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1050 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1060 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1070 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
1080 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
1090 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
1110 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
1118 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1120 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1130 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1140 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1150 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1160 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
1170 IF SUM<A:POKE B,A:NEXT
1180 PRINT:INKEYZ VOTRE ORIGINAL...
1190 CALL $B96C:$DISJ(1,1,12,32,32,64,AZ,32,66
1210 DATA A2,C,062,A1,31,6F,DE,C,09,A7,32,A2,97
1218 DATA 32,5C,97,31,31,3C,09,00,00,00,00,00
12
```

FIELD

Compil MICRO CLUB 200

Pour être toujours qualifié:

POKE &7790 &3E;POKE &7791.2

[illegible][illegible]

**EN *BN
L'EQUIPE
DE JOYSTICK
TU RENCONTRERAS
3615 JOYSTICK**

```

10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING DICK
20 REM Pour le temps MEGAPLAY 2
30 MEMORY $FFFF:MODE 1:POKE $A0A4, 6:POKE $B6E6, 1
40 FOR I=0 TO 500:POKE $A592:READ AS:AS=VAL("5"+AS)
50 SUM=$A500+POKE N,N:PRINT:POKE $B378, AS:FOR I=0 TO 5
60 IF SUM<144655 THEN PRINT:"ONTAS AFFR!!!":END
70 INPUT:"QUELLE FACE ( 1 OUT 2 ) *":POKE $A592,C-1
80 PRINT:"INSEZ LA FACE CHOISIE..."CALL $B806
90 MODE 1:INK 1:ORINK 2:ORINK 3:ORINK 4:ORINK $A500
100 ONTA 02,07,CO,CF,BF,21,00,03,54,50,01,00,40,0,
110 ONTA 00,03,B9,C9,83,B9,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,0
120 ONTA 40,16,B3,C0,88,A5,1,00,00,01,00,02,ED,
130 ONTA 21,00,40,16,34,CD,88,A5,15,05,CD,88,A5,01,
140 ONTA 01,00,46,ED,B0,B9,16,15,05,CD,88,A5,01,01
150 ONTA 00,18,09,14,7A,FE,B,20,F1,21,00,ED,11,1
160 ONTA 3B,01,00,02,ED,B0,AF,32,CD,30,3A,92,A5,1
170 ONTA 28,17,AF,32,AD,09,32,CD,0B,32,AD,40,21,1
180 ONTA 09,11,DC,05,01,00,93,15,ED,B0,C9,AF,32,
190 ONTA 07,32,06,32,B9,3B,CD,05,1E,00,06,
200 ONTA 05,66,C6,21,C9,B0,3B,CD,05,1E,00,06,

```

```

10 REM toujours qualifie a TRACK 'N' FIELD
20 REM version DISK - compil micro club 20
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MOOE 1:POR A=&A000 TO &A0E:READ AS
50 B=VAL("&"+$).POKE A,B:C=B:NEXT
60 IF C<17006 THEN PRINT"ERROR DANS LES
70 $DYNAMIQUEMENT LIBERATION MARQUEE PAR

```

[illegible]

EN *BN
L'EQUIP
DE JOYST
TU RENCONT

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour avoir plus d'argent, remplacez les octets 3A 05 8D 3C 32 par 3E 62 00 3C 32.

CPC

Pour avoir plus d'argent, faites: POKE &877C,&3E
POKE &877D,&62:POKE &877E,0

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

Description des objets:

AMIGA

"EMPTY CHEST" sert à monter les escaliers en pierre.
"HEAVY WEIGHT" mettez-le au crochet.
"MAGIC STONE" utilisez-la devant le totem.
"RUBBER SNORKEL" pour aller dans l'eau.
"REMOTE DETONATOR" et "DYNAMITE" à utiliser dans la mine.
"GRAVEDIGGER SPADE" pour creuser le trou sur l'île de droite.
"POGO STICK" sautez sur place où il y a le parchemin
THE OFFICIAL POGO PLACE
"SALTWATER CROWBAR" pour dégager le caillou sous l'eau.
"FIRE PROOF SUIT" pour se protéger contre le feu.
"AXE" pour couper (au milieu) le pont avec les deux bougies.
"BIBLE" pour ressortir indemne de la tombe qui se trouve à gauche du pont.
"PAIR OF FLIPPERS" c'est une paire de palmes.
"LARGE BRASS KEY" pour ouvrir la trappe dans le sou-

10 REM Vies infinies sur TREASURE ISLAND DIZZY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7049 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,A0,C3,FB,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

terrain.

Tous ces objets sont à échanger au vieux bonhomme:
"VINTAGE BRANDY" contre "DEHYDRATED BOAT"
"BAG OF GOLD COINS" contre "OUTBOARD MOTOR"
"HOOKJAWS TREASURE" contre "GALLON OF PETROL"
"SOLID GOLD EGG" contre "IGNITION KEY"
Ces 4 objets serviront à avoir un bateau avec du carburant etc....

Construisez-le où il y a le parchemin *DANGER! NO SWIMMING OFF THIS PIER* puis vous pourrez passer sur l'autre rive. Une fois de l'autre côté, remettez vos 30 pièces d'or au bonhomme puis lisez le parchemin.
Quelques conseils:

-Il y a des pièces d'or qui sont cachées par exemple dans des buissons ou des fleurs etc...
-Il y en a une autre qui est dans le ventre du poisson où se trouve le caillou qui bloque la bulle d'air.
-A vous de bien chercher!

CPC

TURBO ESPRIT

10 REM Qualifie a chaque fois sur TURBO ESPRIT D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3123 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,2A,A0,21,40,00,22,C7,01
110 DATA C3,00,01,3E,10,32,61,41,32,7D,41,C3,80,02
120 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour passer au tableau suivant a chaque fois, remplacez les octets 3E 05 32 04 04 par 3E 10 32 04 04, puis remplacez les octets 3E 08 32 04 04 par 3E 10 32 04 04.

Pour passer a chaque fois au circuit suivant, faites: POKE &4161,&10:POKE &417D,&10

CPC

THUNDERCATS

10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6544 THEN 95
80 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,05,21,29,A0,11,00
110 DATA 90,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
120 DATA 00,BF,22,E3,08,EB,21,2E,A0,01,30,00
130 DATA ED,B0,C3,D0,07,54,43,41,54,53,AF,32
140 DATA 04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4B 9B 35 C2 par 21 4B 9B 00 C3.

Pour avoir des vies infinies :
POKE &8104,0:POKE &8105,&C3.



UNREAL

Tapez 'ORDILOGICUS' au clavier pendant la présentation en VectorBalls. Vous serez directement en

Training mode, l'énergie sera illimitée dans la phase 3D, et en appuyant sur la touche RETURN vous passerez au niveau suivant.

Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui apparaissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de messages (allez à droite, allez à gauche) prenez le bonus. Ne loupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!

Pour les phases 2D (2ème niveau) :

- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1 seule fois au lieu de deux.
- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sauter, tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la pierre étincelante.
- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.
- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 hille (=7 hills d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).
- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez la bille (7 tirs)
- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sortent de l'eau (= 10 points de vie)
- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur l'eau, tapez dans le feu (miracle)

Niveau 5

- Prendre le feu.
- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans la boule orange (miracle)

- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)
- Pour passer le précipice, s'accrocher à la corde, monter, (mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la terre ferme. Maintenant élanchez vous dans le vide (l'extase un pont magique) sans sauter.
- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.
- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un certain temps, tout en étant sur ses gardes (20 points de vies avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.
- Passez les lianes.
- Tuez le bonhomme de neige.

Niveau 8

- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.
 - Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.
 - Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît. Refaite le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile pour vous!).
 - Passer les passages aux petites boules de poils.
 - Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez le droit à 20 tirs).
 - Sauter sur le rondin.
 - Le monstre nécessite 10 coups (les tuer en 2 fois en haut) gardez 6 coups pour tuer la fourmis qui est juste après. Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en haut.
 - Le prochain monstre facile!!! Tapez dans le feu et tirez (plus de feu) retapez.
 - Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu qu'il vous touche.
- Maintenant vous pouvez admirer la fin de superbe jeu.

U.N. SQUADRON

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier "A:\A_SQUAD.RAW", les octets 217C 0000 00B8 0016 et remplacez-les par 217C 0000 4240.
Ou rendez-vous à l'offset \$A4EE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 3368 001E 4C0F 77FF et remplacez-les par 6002 001E 4C0F 77FF.
Ou rendez-vous à l'offset \$13B1A.

Lorsque l'on joue à 2, si un des 2 joueurs est Ligne over, il peut revenir dans le jeu pendant que l'autre joueur est au magasin d'armes. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de feu de votre joystick.

Dès que vous mourez, appuyez sur le bouton de la deuxième manette et ainsi, vous pourrez continuer le jeu. Si vous jouez à deux, et si l'un meurt, appuyez également sur la deuxième manette, lorsque vous êtes au magasin; ainsi le deuxième joueur pourra encore avoir une vie.

Brouzoufs infinis à U.N. SQUADRON
par Antonio SIMOES
DATA "O.N. SQUADRON", "A:\A_SQUAD.RAW"
DATA "Brouzoufs inf", #00000000B8, #0000F4240
DATA "Energie inf", #00000000B8, #00000000B8
DATA "FIN"

10 REM Crédits infinis sur UN SQUADRON version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY \$FF7F:MODE 1:POKE \$ABA6,0
40 FOR N=0A00 TO \$AB36:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SDN=SDN+A:POKE N,A:NEXT:POKE \$AB47,0
60 IF SDN<4038 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT"INSERIR VOTRE ORIGINAL":CALL \$B06
80 MODE 0:LOAD"DISK",#0000:CALL \$A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,79,01,01,00,10,05,ED,B0,C9,21,2D,A0,11
110 DATA ED,43,ED,53,94,41,01,20,00,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,1B,1C,C3,00,18,00,00,00,00

CPC ULTIMA RATIO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 42 02 3D 32 par 3A 42 02 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE \$3119,0

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$624, offset \$1B6, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$624, offset \$1B6, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du block

U.N. SQUADRON ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 1610420,"U.N. SQUADRON",1,"vies illimitées"
SUM:
DATA 0002,0,c4800,1B6,1,4a,53,0,c4800,016,1,28,1E,•

Pour être invincible, faites:

POKE \$1BB0,&C9

Pour avoir des crédits infinis, faites:

POKE \$1C1B,0

Pour avoir de l'énergie infinie, faites

POKE \$2155,0:POKE \$231F,0:POKE \$2468,0

Pour avoir des munitions infinies, faites:

POKE \$1F76,0

Pour choisir votre mission de départ, faites

POKE \$189C,&CD:POKE \$189D,&C7:POKE \$189E,&32

POKE \$32C7,&3E:POKE \$32C8,(mission-1)

POKE \$32C9,&32:POKE \$32CA,&13

POKE \$32CB,&FF:POKE \$32CC,&C9

(avec mission de 1 à 10).

Pour débarrer le passage du 7ème au 8ème niveau, faites

POKE \$3B09,&FF:POKE \$3BBA,&BD
POKE \$3B0F,&FF:POKE \$3BC0,&BD

ST ULTIMA IV

Raites une nouvelle partie. Dès que l'écran apparaît, allez à droite du château. Un transporteur apparaîtra. Franchissez le, et vous vous retrouverez à côté de la ville de Your, où habitent les Domulder au pouvoir magique.

ULTIMA V

Voici de bons renseignements qui vous aideront à finir ce jeu:

PC

Dans l'UNDERWORLD, en entrant par le donjon situé sur l'île du sanctuaire suprême, se trouve un lac de lave. Dans ce lac se trouvent l'armure et l'épée mystiques. Pour pouvoir les atteindre, il faut traverser le lac jusqu'à son milieu. Pour cela veillez à ce que vos personnages aient suffisamment d'énergie, car le contact de la lave occasionne des dégâts importants. Placez-vous à gauche du milieu du lac, puis actionnez la commande SEARCH vers la droite. Vous découvrirez une épée. Refaites l'opération et vous trouverez également une armure. Revenez au bord du lac, soignez vos personnages et refaites l'opération 5 fois.

Vos bonshommes posséderont alors une armure pouvant dévier les coups des SHADOWLORDS et une épée capable de leur assener des coups plus que superflus.

Il est aussi possible de se procurer un grappin, celui-ci permettant d'escalader les montagnes. Pour ce faire, contactez le vieil ivrogne de trouvant dans l'île sous l'insigne ULTIMA V (sur la carte) et possédant un ponton. Il vous donnera sa localisation.

Pour détruire Blackthorn, il faut utiliser la GRASS SWORD. On la trouve dans le massif montagneux situé au-dessus de la capitale. Elle se situe facilement sur la vue générale car elle se trouve sur de l'herbe dans un massif rocheux. On peut aussi l'utiliser sur n'importe quel ennemi.

Voici comment posséder tous les objets spéciaux (y compris les shards). Editez à l'aide d'un éditeur de secteurs le fichier "SAVED.GAM" qui se trouve dans le dossier "PLAYDISK" de la disquette "PLAYER/ UNDERGROUND". Puis allez à l'offset 0306 et remplacez chaque octet par "FF" jusqu'à l'adresse 0323.

Pour avoir un maximum de points, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets 0B 41 47 et vous trouverez un peu plus loin sur la même ligne "XX 00 XX XX" sont des points de vie, les remplacer (les 2) par FF.

Recommencez la même opération pour les 4 lignes suivantes. Les personnages Shawaino, Iolo, Gweino, Katrina auront 255 points de vies. (cette opération est à faire sur une sauvegarde de partie (de préférence faites en un double...))

Pour avoir environ 20000 pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play underground du jeu (c'est le 3ème) et changer la chaîne hexadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y 0 la remplacer par 4D20 et sauve-

Attention, elle se détruit après un coup. On peut néanmoins la reprendre ensuite à sa localisation initiale.

Pour ouvrir la chambre de Lord British, il faut utiliser un canon après l'avoir déplacé. A l'intérieur se trouve pour retrouver Lord British. Pour éliminer ce mur, il faut jouer une partition particulière que vous donnera un homme habitant dans l'île toute verte sur la carte, en bas à gauche.

La couronne se trouve dans le repère des SHADOWLORDS. Celui-ci se trouve dans le massif montagneux situé en haut de l'insigne ULTIMA V. Détruisez les SHADOWLORDS puis emparez-vous de la couronne. (Les SHADOWLORDS sont maintenant définitivement morts).

Comme vous êtes gentils on va même vous filer la solution: Pour trouver Lord British, il faut trouver sa couronne et son amulette. Ce sont les SHADOWLORDS qui possèdent la couronne et vous trouverez l'amulette en refaisant le chemin parcouru par Lord British et ses compagnons. Ce chemin est indiqué dans le journal de bord livré avec le jeu.

Lord British se trouve au centre du monde, dans le pilier central, qui est dans UNDERWORLD. Il faut absolument avoir détruit les SHADOWLORDS avant d'entrer dans le pilier!!

Après maintes recherches, vous aboutirez dans une chambre, où vous apercevrez Lord British dans le miroir. Vous pourrez traverser ce miroir, je vous laisse découvrir le reste. (il est indispensable de posséder la boîte trouvée dans sa chambre, l'amulette et la couronne pour finir ce jeu).

garder se changeant. Ne ramassez surtout pas d'argent.

Pour avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaînes hexadécimales aux coordonnées:

en x 14, 15, 16, 17, 19, 21;

y en 0

en x 16, 17, 18, 19, 21, 23;

y en 30

en x 18, 19, 20, 21, 23, 25;

y en 60

en x 20, 21, 22, 23, 25, 27;

y en 90

en x 24, 25, 26, 27, 29;

y en 120

en x 1;

en y 150

remplacer tous ces points par FF.

ST

Parlez à Iolo n'importe quand et dites lui trois fois SPAM et ensuite HUMBUG: Ooooooh, un menu secret !!! Tapez 1 et entrez un code objet:

16:magic shield

23:magic armor

28:swamp boot

48:glass sword

54:magic bow

58:spell (faites jouer le paramètre Quality)

64:key (faites jouer le paramètre Quality)

88:gold coin (faites jouer les paramètres Quality et Quantity)

Si votre héros est séparé de ses compagnons et qu'il vous est impossible de les retrouver (situation fréquente après une fuite en catastrophe lors d'un combat), pas de panique, il vous suffit d'entrer dans un tableau et d'en ressortir. (use skiff- use skiff): la bande est alors au complet.

Voici quelques trucs pour tous ceux qui possèdent le merveilleux PCTOOLS. Sauvegardez une partie. Dans le répertoire SAVEGAME.

Éditez le fichier OBJLIST.

Pour avoir un LEVEL correct: éditez le secteur 7 et

10 'Caractéristiques jouables pour ULTIMA VI

20 par Guillaume PERNOT

30 OPEN "O",#1,"utrainner.com":C=0

40 FOR I=1 TO 144

50 READ A\$:B=VAL("&H"+A\$)

60 PRINT #1,CHR\$(B);

70 C=C+B

80 NEXT I

100 IF C<>14771 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"utrainner.com"

110 SYSTEM

120 DATA EB,7D,90,73,61,76,65,67,61,6D,65,5C,6F,62,6A,6C

130 DATA 69,73,74,2E,20,20,20,00,FF,FF,FF,FF,63,63,63,63

140 DATA B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33,C9,BA

150 DATA 01,0A,CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,1C,01,CD,21,B8,00

160 DATA 42,33,C9,BA,01,0B,CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,1C,01

170 DATA CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,01,09,CD,21,B4,40,B9,04

180 DATA 00,BA,18,01,CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,01,0E,CD,21

190 DATA B4,40,B9,04,00,BA,18,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,B4

200 DATA 4A,BB,80,03,B1,04,D3,EB,43,CD,21,BC,80,03,EB,90

remplacez les offsets 233,248,498,499,500,501 par 64.

Pour avoir une force non moins intéressante, éditez le secteur 4 et remplacez les offsets 257,258,259,260 par FF (Vous pourrez porter une multitude d'objets).

Enfin, pour avoir une intelligence hors du commun dans le secteur 5, remplacez les offsets 257,258,259 et 260 par FF.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C5 A8 3D 32 par 3A C5 A8 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2954,0.

**EN *KAZ
UNE GRILLE
TU PARTAGERAS
3615 JOYSTICK**



ST

VOODOO NIGHTMARE

' Vies infinies à VODOO NIGHTMARE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "VOODOO NIGHTMARE", "A:\AUTO\F13.PRG"
DATA "Vies inf. 1",&H085CA,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies inf. 2",&H1178C,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'F13.PRG', les octets 5379 0000 1BD4 6A06 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 6A06. Ou rendez-vous à l'offset \$85CA. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 1BD4 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 41F9. Ou rendez-vous à l'offset \$1178C.

ATARI

VOYAGER

Sur n'importe quelle planète, vous ramasserez toutes les capsules et caméras, vous vous débarrasserez de tous les ennemis encombrants et vous vous dirigerez vers la porte. Vous placerez des caméras tout autour et vous vous placerez entre les 2 piliers de la porte et détruirez tous les ennemis sans trop de difficultés et sans trop perdre d'énergie. Les ennemis (terre) ne rappelleront que si vous détruisez les ennemis volants, donc vous pouvez circuler avec des engins volants au dessus de vous sans crainte. Pour récupérer de l'énergie, il vous suffit d'attendre. Vous verrez votre niveau remonter petit à petit. Quand vous aurez trouvé la capsule pour passer en mode vaisseau, évitez de voler car le vaisseau consomme beaucoup plus d'énergie que le tank. N'oubliez pas de récupérer vos caméras avant de passer la porte.

ST

VERMINATOR

' Brouzoufs infinis pour VERMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 444 STEP 2
 READ a\$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a\$)
 sum=sum+VAL("&H"+a\$)
NEXT i%
IF sum<>&H29C457
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\VERMINAT.PRG",adr%,444
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,018E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,0156,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,014E,23FC,0000,018E,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,014C,4879,0000,014C,4879,0000,017B
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,0152
DATA 06B9,0000,0100,0000,0152,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2709
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,0152,2248,217C,000D,BBA0,2A38,4CDF,7FFF,4E73
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5645,52AD
DATA 494E,4154,4F52,0041,3A5C,4155,544F,5C56,4552,4D49
DATA 4E2E,5052,4700,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08
DATA 2212,2000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

CPC VINDICATORS

```
10 REM fuel infini sur VINDICATORS
20 REM version DISK, - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B0 TO &E3:READ A$
50 B=VAL("&"&A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2865 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &B0
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,C4,00,21,C7,00
110 DATA 22,42,01,C3,00,01,3C,C0,07,21,D5,00,11,8D
120 DATA A0,01,0D,00,ED,B0,C3,00,A0,21,18,01,22,46
130 DATA 14,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil WINNING TEAM

Pour avoir du fuel infini:

POKE &1446,&18

POKE &1447,&1

Pour avoir du fuel infini, recherchez les octets D2 16 CD 67 et remplacez-les par D2 16 18 01.

Ou rendez-vous à la piste 10, secteur 1, adresse C6

AMIGA VIXEN

```
BLOCK EDITOR V1.0
' VIXEN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 180694,"Vixen",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00016000,00000016,0001,3f,36,0
DATA 00016000,000000aa,0001,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 176 à l'offset \$aa et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculez le checksum.

AMIGA VICTORY ROAD

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 122, offset \$32, l'octet 53 par 4A.

VIGILANTE

Sur l'écran de présentation, appuyez en avant et à gauche et tenez enfoncé l'un des boutons de fire. Il apparaîtra alors SELECT STAGE. Choisissez alors votre tableau de départ en bougeant en haut ou en bas.

Pour choisir un round, lorsque l'écran titre apparaît, pressez les deux boutons et posez en haut à gauche du CD1. Gardez-les enfoncés. Votre round peut maintenant être sélectionné en pressant en haut et en bas.

Lorsque vous affrontez le Boss, allez tout d'abord au van et laissez le vous sauter dessus. A partir de là, quelle que soit sa distance par rapport à vous, vous pourrez le frapper (cela ne marche que lorsqu'il se trouve à votre gauche).

ST

Taper 'GREEN CRYSTAL' dans les high scores pour avoir les vies illimitées.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$403, offset \$9A, l'octet 4A à la place de 53.

VENUS

Codes des niveaux: Mantids, Cicadas, Cpsyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid, Noctuid.

AMIGA

ST

Cheat Mode: A mettre à la place du code du niveau en appuyant sur la barre espace:

Pluto = 999 armes à l'infini,

Jupiter = Temps à l'infini,

Mars = Pour avoir toutes les armes,

Mercury = Pour voler pendant tout le jeu,

Saturn = Pour voir où sont les passages secrets (grand L à l'envers se trouvant dans les trous).

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 00 00 8E B7 13, remplacer par 4A 39 00 00 8E B7 13. Pour avoir les vies infinies, chercher 53 39 00 00 8E BB 61, remplacer par 4A 39 00 00 8E BB 61. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 54 B9 00 00 B1, remplacer par 4A B9 00 00 B1. Pour avoir le temps infini, chercher 53 39 00 00 BF 2D 4E, remplacer par 4A 39 00 00 BF 2D 4E. Pour avoir 999 munitions à l'infini, chercher 08 05 00 00 00, remplacer par 08 05 09 09 09, chercher 53 39 00 00 BB 5E, remplacer par 4A 39 00 00 BB 5E.

AMIGA

Dans le tableau Bonus se placer en bas à gauche, cela vous permet d'éviter tous les ennemis



PC

WING COMMANDER

Pour choisir son level de départ:

Numérotez les lits des sauvegardes de 1 à 8:

1 _ 2 (lits les plus éloignés)

3 _ 4

5 _ 6

7 _ 8 (lits les plus proches)

Avec les Norton Utilities ou DISKEDIT:

* éditez le fichier SAVEGAME.WLD

* allez à l'offset (828 * Numéro du lit)+381

* mettez le niveau choisi.

Avec PcTools:

* éditez le fichier SAVEGAME.WLD

*

Sauvegarde		Secteur Relatif	Offset
1	ØØ1	381	
2	ØØ2	185	
3	ØØ3	5Ø1	
4	ØØ5	3Ø5	
5	ØØ7	1Ø9	
6	ØØ8	425	
7	Ø1Ø	229	
8	Ø12	Ø33	

* Mettez à l'adresse donnée par ce tableau le niveau de départ.

{ Choix du level des sauvegardes dans WING COMMANDER à taper en Turbo Pascal 6.Ø. Les sauvegardes sont numéroté de gauche à droite et de bas en haut. Sauvegardez ce programme et mettez l'exécutable dans le sous répertoire GAMEDAT avant de le lancer. }

```
var f:file of byte;
    n,level:byte;
```

```
begin
```

```
    assign(f,'SAVEGAME.WLD');
```

```
    reset(f);
```

```
    writeln('Choix du level pour Wing Commander');
```

```
    writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
```

```
    write('Numéro de la sauvegarde: ');
```

```
    readln(n);
```

```
    writeln('Choix du level: ');
```

```
    readln(level);
```

```
    seek(f,(828*n)+382);
```

```
    write(f,level);
```

```
    close(f);
```

```
    writeln('Level ',level,' installé pour la sauvegarde ',n);
```

```
end.
```

C'est dur les champs d'astéroïdes, hein? Voilà comment en fonçant tout droit, les passer facilement et rapidement. Mettez les afterburners en marche et tourner sur vous-même (faites des tonneaux) en appuyant sur 'Insert' ou 'Supprime' du clavier numérique tout en laissant les afterburners. Vous avez 1 chance sur 10 de vous écraser sur un astéroïde, mais normalement vous déviez simplement de votre trajectoire. Il vous suffira de vous remettre dans la bonne direction en évitant quelques astéroïdes.

WAR MACHINE

BLOCK EDITOR V1.0
WAR MACHINE Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 806662, "WAR MACHINE".1
OATA "les vies .les grenades et 1'Nrf illimitées"
SUM:
OATA 0002, 0, 0062600, 00000015, 0001.f2, f1
OATA 0, 0062600, 00000109, 0001.01.00, *

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :
L:WAR 400000
et mettre la valeur 00001 à l'adresse 465F8 et faire ensuite:
S:WAR 400000 61D64

AMIGA

CPC

10 REM Vies infinies sur WAR MACHINE version K7
20 REM C JOYSTICK
30 MEMORY 48777:MOE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A01F:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUB=SUM(A\$:POKE N,A\$:NEXT:POKE 6A020,64
60 IF SUM<3784 THEN ?"ERREUR DANS LES OATAS":END
70 ?:"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL 48B06:CLS:LOAD"1":48B00:CALL 6A000
90 DATA 21,00,90,11,28,03,03,05,C5,ED,80,21
100 OATA 1E,00,11,80,BE,C1,ED,53,BE,03,50,B9,C9,AF
110 DATA 32,B3,36,C3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 97 01 3D 32 par 3A 97 01 00 32.

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &30B3,0

Vies infinies par Gabriel Zezzib
sur WAR MACHINE à taper en GPA BASIC
si possible 3.0

ST

WEC LE MANS

10 REM Temps infini sur WEC LE MANS version 01ek
20 REM Pour la compilation DOUBLE ACTION
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY 47777:MOE 1:POKE 4AB4,6:POKE 4B56,1
50 FOR N=6A500 TO 6A55F:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
60 SUB=SUM(A\$:POKE N,A\$:NEXT:POKE 4B78,477
70 IF SUM<8190 THEN PRINT"ERREUR 111":END
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINALE..."CALL 4A506
90 MODE 0:OUT 4B000,0:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,50,01,00,40,ED
110 DATA 80,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,0A,C6,21,00
120 DATA B0,16,1B,CD,49,25,21,40,02,16,15,05,CD,48
130 DATA A5,01,01,00,10,09,14,7A,FE,1B,20,1F,21,00
140 DATA B0,11,40,91,01,00,0C,ED,B0,AF,32,45,13,C3
150 DATA 72,80,1B,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00

WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 74 17 3D CA par 3A 74 17 A7 CA.
P Pour avoir des vies infinies, faites
POKE &5F08,&A7.

CPC

WILD STREETS

10 REM Energie et balles infinies sur WILD STREETS
20 REM Version 01ek. J'attends Dark Century !!!
30 OPENOUT"EH":MEMORY 4777:CLOSEOUT:MOE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A02F:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUB=SUM(A\$:POKE N,A\$:NEXT:POKE 6A0A,0
60 IF SUM<3761 THEN PRINT"ERREUR":END
70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINALE":CALL 6A000
80 POKE 4A87,0:LOAD"BOOT",4800:CALL 6A000
90 DATA 21,12,40,11,00,01,20,53,16,08,01,40,00,ED
100 OATA B0,C3,00,08,21,0E,01,11,28,C6,01,10,00,ED
110 OATA B0,C3,50,C4,3E,18,32,71,08,38,04,32,72,08
120 OATA 3B,63,32,BF,07,C9,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

Pour avoir de l'énergie (lorsque vous êtes frappé c'est l'énergie de l'adversaire qui descend) et des balles infinies, faire :
POKE &47BF,&63
POKE &4871,&18
POKE &4872,&04.

CPC

Pour les munitions illimitées avec une cartouche mettre 4c 71 4e 71 en \$39f2

AMIGA

Je vous conseille d'économiser vos balles pour les chefs de bande. Quand vous vous battez avec les chefs, essayez d'aller à droite, c'est à dire derrière eux, ils iront à gauche et disparaîtront. Cela vous permettra de vous préparer à les attaquer avec un saut chassé ou autre chose si vous le voulez.

ST

Quelques conseils utiles : gardez vos balles pour les chefs (a joystick on fait pareil), n'attendez pas que la panthère arrive, prenez de l'avance. Quand des ennemis sont derrière vous, ne vous retournez pas, continuez sauf s'il est trop proche de vous (qu'il vous touche). Après plusieurs parties, lorsque vous aurez délivré John Steven (l'agent de la C.I.A), ne l'attendez pas non plus, mais laissez le se faire massacrer, il vous rejoindra. Terminez les tableaux à l'envers sans vous préoccuper de ceux qui sont derrière vous (même parfois de ceux qui sont devant vous). Passez au travers de leurs corps.

WEST PHASER

Chez les indiens il ne faut tirer qu'à l'endroit de la trappe. Dans la mine ne pas tirer sur les caisses et les poutres.

WARZONE

BLOCK EDITOR V1.0
WARZONE Trainer : Joystick 1991
DATA 217218, "WARZONE".1, "Vies illimitées"
SUM:
DATA 0001, 0, 005500, 00000020, 0001.f2, 02, *

P Pour avoir 255 vies mettre ff au block 2c offset 20.

P Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block 52c à l'offset \$20 mettez ff à la place de 03

WINCHESTER

P Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 93 03 3D FE par 3A 93 01 00 FE.

P Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &04DD,0.

WINTER OLYMPIAD 88

Downhill: pour aller plus vite, mettez le joystick vers l'avant et pour sauter, appuyez sur tir. Skilump: appuyez sur tir, relâchez appuyez sur tir, relâcher, etc... le plus vite possible et vous irez assez loin. Biathlon: pour avancer, aller vers la droite, vers la gauche, vers la droite, etc... prendre tout son temps pour avoir les cibles car une loupée vous coûtes 5 secondes. Slalom: pour accélérer, appuyez sur tir (pas pendant le slalom, sinon vous ne pouvez plus diriger votre bonhomme). Quand les portes sont: rouges et vertes, il faut passer de gauche à droite. Quand les portes sont: vertes et rouges, il faut passer de droite à gauche. Bobsled: pour avancer, aller vers l'avant ou vers l'arrière, les deux vont aussi vite. Pour freiner, appuyez sur tir. Pour tourner aller du même côté que le tournant.

WINDSURF WILLY

10 REM Temps infini sur WINDSURF WILLY version 01ek
20 REM (C) Joystick Beddo par Patrice Hubert
30 MEMORY 48777:MOE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A03F:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)
50 SUB=SUM(A\$:POKE N,A\$:NEXT
60 IF SUM<5334 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT"VOTRE CHOIX (1-2) *-C
100 PRINT"POKE 6AB4, 3:IF C=1 THEN POKE 6A004,1
110 PRINT"INSERER VOTRE JOE ET OBTENEZ-LE":CALL 4B56
120 CLS:CALL 6A000:POKE 6AB6,0:POKE 6AB7,0
130 POKE 6AB4,3:RUN"MS"
140 OATA CD,21,40,3E,00,47,20,05,21,30,A0,18,03,21,34,A0
150 OATA 11,00,91,01,04,00,ED,80,3E,4E,32,70,A0,CD,21,A0
160 OATA C9,16,13,1E,00,4B,21,00,50,DF,4D,A0,C9,66,C6,07
170 OATA 32,5E,15,C9,01,7E,FA,ED,00,00,00,00,00,00,00

CPC

P Pour avoir du temps infini : POKE &1566,0.

Voici les différentes voiles qu'il faut choisir si vous voulez être toujours le meilleur:

W.1 : Kenya = Wave
W.2 : Istanbul = Powerylbe
W.3 : San Francisco = Wave
W.4 : Antartique = Racing
W.5 : Hong-Kong = Powerylbe
W.6 : Floride = Wave
W.7 : Canada = Racing
W.8 : Var = Powerylbe (pas de slalom)
W.9 : Australie = Powerylbe
W.10 : Canaries = Wave
W.22 : Ecosse = Racing
W.12 : Hawaii = Wave
W.13 : Japon = Powerylbe
W.14 : Bretagne = Powerylbe
W.15 : Bermudes = Wave

ST

P Pour chaque porte à passer, vous avez un point qui s'ajoute à droite, si vous ratez une porte, vous perdez 3 points. Quand vous avez un score négatif, il est inscrit dis-qualifié mais continuez à passer les portes et vous verrez votre score revenir positif.

PC

WALLY MEET THE GANG

P Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 2D CA E8 par FD B6 2D CA E8.

P Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &81E1, &B6.

WINGS OF DEATH

BLOCKEDITOR V1.0

'Wings of Death 1ère partie (C) Joystick 1991
DATA 1543,"Wings of Death n°1",1,"Vies infinies"

SUM:
DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,4D,95,AE,EF,4D,95,AE,3F
DATA 0,00000000,0000156,0002,03,50,04,00,"

'Wings of Death 2ème partie (C) Joystick 1991
'à effectuer sur une disquette vierge (formatet)
DATA 10143,"Wings of Death n°2",1,"Vies infinies"

SUM:
DATA 0001,0,00000000,00000004,44,4F,53,00,38,07,6A,FC,00,00,03,70,41,F8,03,50
DATA 43,7A,00,14,20,3C,00,00,00,24,10,59,51,08,7F,7C,4E,79,00,FC,00,00,21,7C
DATA 00,00,03,5C,00,9E,4E,79,00,00,23,FC,4E,71,4B,71,00,00,82,70,13,FC,00,00,60
DATA 00,00,82,74,4E,79,10,3C,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,"

Pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block du disk 1:

Offset \$0X04: 4D95 AE3F par 4D95 AEFF
Offset \$156: 0400 par 0350

Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block d'une disquette vierge (formatée)
Offset \$0X00: il faut mettre 444F 5300 38D7 6AFC
Offset \$0X70: 41F8 0350 43F3 0X04 203C 0X00
0X024 10D19 51C8 FFCF 4EF9 0X00 0X00 21FC
0X0X0 035C 049E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71
0X0X0 8270 13FC 0X00 0X00 8274 4E78 101C.

AMIGA

ST

'Invulnérabilité, Crédits et Vies infinies
' pour WINGS OF DEATH
' Dar Antonio SIMÕES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE ad\$*512
FOR i\$=0 TO 302 STEP 2
READ a\$
DPOKE adr+1,i\$,VAL("a\$*a\$")
NEXT i\$
IF SUM<>16765DD
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DR pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\WOD2.FRG",adr\$,302
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,010A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA DFFC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 4267,3F3C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 3F3C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 23FC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0084,227C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 21FC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 33FC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 4F78,101C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 6820,6465,2057,434E,73E3,204F,73E3,204F,73E3,204F,73E3,204F
DATA 004C,6772,7371,7565,206C,2762,6372,61E2,2073,6520
DATA 7469,6465,2065,206D,6F69,7469,6465,2065,206D,6F69,7469,6465
DATA 657A,206D,6520,6469,73E3,2032,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

WINGS OF FURY

BLOCKEDITOR V1.0

'WINGS OF FURY ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 212407,"WINGS OF FURY",1,"Les vies infie."

SUM:
DATA 0001,0,33a00,b4,4,4e,71,4e,71,53,2c,a3,5e,"

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:

'C' pour avoir un maximum d'armes

'C' pour changer d'armes

'M' pour avoir un maximum d'ammes

'D' pour devenir indestructible

'F' pour faire le plein de kérosène

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 413, offset \$b4, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 2c a3 5e

AMIGA

AMIGA

ST

Voici la meilleure technique pour détruire les avions ennemis:

Si un avion vous poursuit, montez le plus haut possible dans le ciel, et laissez votre ennemi vous rejoindre. Ensuite, redescendez à une vitesse convenable, puis, une fois assez bas, stabilisez-vous, l'autre avion va arriver, mais il se placera devant vous! Vous n'aurez plus qu'à le mitrailler. Répétez cette opération plusieurs fois. (Mais faites attention au panne sèche!!!)

Editez le fichier "SAV", avec un éditeur de secteurs. Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 08 et remplacez l'octet 275 (entre 1 et 9) par FF.

PC

Pour avoir des vies infinies : POKE &04D5,0

CPC

Pour avoir des armes infinies: POKE &0653,0

WORLD CUP SOCCER ITALIA

CPC

10 REM Toujours gagnant
15 REM sur WORLD CUP SOCCER ITALIA 90
20 REM version Disk Par Carine & Nicolas
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY EA500:FOR P=EA500 TO EA613
50 READ a\$:a=VAL("a\$*a\$")
60 IF c\$<>378D THEN 80 ELSE GOTO 90
70 IF c\$<>378D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
90 PRINT"Les buts de l'adversaire ont comptabilisés
100 PRINT"Vous marquez tous les points
110 INPUT"Votre choix ":"ch\$=INP(1)
120 IF ch\$=1 THEN POKE EA607,0:POKE EA609,472
130 POKE EA6A4,6:POKE EBE66,1:POKE EBE78,EFF

140 PRINT"Insérer l'original de WORLD CUP..."
150 CALL EBB18:FOR i=0 TO 3:INK 1,0:NEXT:CALL EAS87
160 DATA 1B,00,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,07,B9,21,00
170 DATA C0,B5,D1,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3B,46,32
180 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,0C,16,0E,C5,CD,80
190 DATA A5,D1,B1,01,00,18,09,14,7A,FE,0C,20,BF,21
200 DATA 00,3C,11,00,DC,01,00,24,ED,B0,26,20,16,89
210 DATA 06,1C,ED,B0,26,01,16,03,CD,80,A5,21,00,11
220 DATA 11,00,01,01,00,00,ED,B0,26,09,16,04,E5,D5
230 DATA CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20
240 DATA EF,21,7F,7C,11,7F,7F,01,00,7C,ED,B8,21,00
250 DATA 89,11,00,00,06,1C,BD,B0,3B,C3,32,6C,19,AF
260 DATA 01,7E,FA,ED,79,C3,12,04

Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :
POKE &196C,&C3.

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites :
POKE &1972,0.

Partie 1

Après la belle introduction, aux questions du professeur, répondez franchement, (1) puis (3). Faites une brève visite de votre table et prenez tout ce que vous pouvez (stylos, craie, tablette). Ceci fait, attendez que le professeur s'assoupisse et sortez discrètement. Pour accéder aux toilettes, il faut se débarrasser du "coach" dans le couloir: utiliser la craie et le tableau pour lui offrir le mot de passe qu'il attend. Aller dans les toilettes, là se trouve un affreux gendarme qui a l'intention de vous démolir: répondez (2) et donnez lui le jeu de poche que vous avez. Maintenant sortez et appréciez les jokes de l'été jusqu'à votre domicile.

Partie 2

Vous découvrez une lettre sur la porte, prenez-la, c'est votre bulletin de note, et après le sermon de grand-papa, rentrer. Il faut être sage et gentil alors aller promener le toutou. Aller à la cuisine retrouver maman BEAMISH et parler avec elle; Au bout d'un moment, elle vous demandera de l'aider; faites-le sans rechigner sans quoi, elle se fâche. (il faut être un bon petit gars). Seulement vous êtes tellement habitué aux tâches culinaires que vous vous coupez le pouce; Montez vite dans la salle de bain et utilisez d'abord l'odone (2) puis le pansement. (un pouce est important pour un joueur de Ninjati). Ceci fait, allez dans votre chambre et entraînez-vous au Ninjati, le championnat est proche. Prenez le petit bocal sur le bureau pour nourrir votre grenouille.

Pour vous détendre un peu, aller écouter le répondeur téléphonique qui se trouve dans l'entrée. Ceci fait, attendez l'heure du repas et aller vous mettre à table. Là vous apprenez que Mr BEAMISH est licencié et que vous n'aurez pas l'argent promis pour le championnat de Ninjati. Sur le conseil de votre grand-papa donnez votre bulletin à votre père. Et voilà que l'on vous confisque la clef de votre jeu fétiche. Si votre chien réclame à manger laissez le réclamer. Maintenant, sortez de table et allez dans le salon; Surtout n'énerviez pas le papa (2) et aller tondre le gazon. Remontez dans la chambre de Brianna pour l'aider à remonter de sa chute idiote lorsqu'on vous le demandera, et allez de suite vous coucher après.

Partie 3

Au petit déjeuner, servez Brianna mais ne servez pas ce satané chien; Surtout ne ratez rien du slogan annonçant un concours de "saut de grenouille" avec 25000 dollars à la clef. Juste ce qu'il vous faut. Répondez affirmativement lorsque l'on vous demandera de laver la voiture, il y a un peu d'argent à gagner. Il est temps d'aller prendre l'air, peindre à la cabane sur l'arbre retrouver vos amis; récupérez votre livre comique. Et là vous faites la

connaissance de GIGI la grenouille de DANA; répondez (1) à DANA lorsqu'elle vous proposera d'aller à la pizzeria. A la pizzeria, un photographe arrive, achetez la photo; Le temps se gâte, voilà que l'affreux jojo de l'école le veut vous remettre une trempe, répondez-lui "1", puis dans les toilettes, récupérez le papier sur la glace et donnez le livre comique à celui que vous ne trouvez pas du tout comique. Repartez où il y a la marelle (près du glacier) et entraînez HORN, votre grenouille.

Achetez une bouteille de "DUMP COLA" et donnez-la lui. Partez à l'autre bout de la ville, sur le port où il y a une fontaine et un gentil gendarme. Donner la photo à la vendeuse de tee-shirt, elle vous donnera un beau tee-shirt souvent lavable agrémenté de votre photo au dos. Allez à la machine à loterie, tapez-la un peu, un billet en sortira. Visitez en passant la fontaine, deux pièces s'y trouvent mais n'en prenez qu'une, sinon gare à l'arrestation. Maintenant repassez faire un tour à la cabane où sont vos amis et donnez le tee-shirt à DANA qui ravie, décidera de vous suivre pour le concours de saut. Vous pouvez rentrer chez vous. Aller faire un tour dans le grenier, histoire de se détendre mais ne cassez rien. Attendez que MME BEAMISH vous appelle (s'il faut faites avancer le temps) et descendez dans l'entrée. Elle vous présente la baby-sitter (carrément moche). Le temps que cette mocheté prépare le souper allez trafiquer la balance de TIFFANY (lit lit), puis retournez à table. Dès que la sainte horreur se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la "mouse" pour avoir le viseur et dès que l'horrible bestiole essaye de manger la petite souris, aspirez-la. Il n'en restera qu'un sot-disant mauvais cauchemar.

Partie 4

Le matin, vous apprenez que Mr BEAMISH est engagé. Nourrissez ce collant toutou; Repartez en balade près du port, donner votre pièce au garde du bateau et en avant pour une mini croisière. Arrivez à bon port, aller chercher vos invitations au concours chez "TOOTSWEET", ensuite rendez-vous au GOLDEN BOWL où un gorille vous interdit l'entrée; Insistez lourdement, il appellera ses potes les punks. Le gorille vous lance sa clé à molette, ne lui relancez pas. Utiliser la bombe que les Japonais vous ont donné dans le bateau. Ensuite utilisez la clé à molette sur la bouche à incendie, et prenez la poudre d'escampette jusque chez "TOOTSWEET" où se trouvent les Japonais; Parler - leurs (1), ils feront le reste et vous ramèneront chez vous. Aller vous coucher très vite.

WILLY BEAMISH

Partie 5

Le matin, au petit déjeuner vous récupérez la clef de votre jeu favori. Nourrissez encore cet affreux toutou qui vous fatigue. Ne vous occupez pas des reporters et courez prendre le bateau (qui est gratuit) pour le concours. Alors que tout le monde part au concours, vous vous rendez à l'UNION. Rentre par la fenêtre et lorsque LOUIS arrive, clouez-lui le bec avec l'ustensile qui traîne à vos pieds. Prenez le passe de sécurité sur le bureau et partez au concours chez TOOTSWEET. Donnez l'invitation aux juges, et donnez la nourriture de votre grenouille à la grosse grenouille bien balaise; Surtout ne dopiez pas votre grenouille, elle serait irrémédiablement disqualifiée. Attendez que ça commence. Attention, votre principal adversaire est maintenant GIGI. Le concours terminé, HORN s'échappe et part dans les bureaux de la "TOOTSWEET", courez derrière elle pour la rattraper. En écoutant aux portes, vous vous faites prendre par le garde; Pour vous débarrasser de lui et partir sauver HORN, utilisez la clé sur le collier et dites "HOOPA COILER AGAMENON", ça endormira le garde, juste le temps de s'échapper.

Partie 6

On vous a offert un scooter, utilisez-le pour vous rendre au château de LEONA. Il va falloir se tailler une bavette avec le perroquet sinon vous ne passerez pas (1)(2)(1)(2). Ceci fait allez au salon, prenez le verre puis la nappe, ne touchez à rien d'autre; Retournez à l'entrée, posez la nappe aux pieds de l'armure et tapez-la un peu, récupérez le plan et le casque. Allez à la cuisine, voilà les grenouilles; Utilisez le verre pour détourner l'attention du chef cuisinier, approchez-vous bien près et vite, utilisez la casserole pour déverser du liquide derrière la cuisinière et poussez la marmitte. Retournez à l'entrée de la cuisine. Un peu d'exercice avec les grenouilles et hop vous voilà devant la grosse cuisinière qui franchement déboussolée se met à hurler et glisse dans la manille. Pour l'aider à se taire, collez lui un beau casque tout neuf d'armure sur la tête, il lui va à ravir. Stopper la machine infernale (bouton droit, et non pas le gauche, sinon vos grenouilles risquent de s'enrhumer). Restez plus qu'à déguerpier vite, mais trop tard vous vous faites prendre et la noyade semble proche. Seulement Mr muscle grenouille reconnaissant vient vous sortir de ce mauvais pas. C'est alors que Mr BEAMISH se fait kidnapper.

Partie 7

Aller au ponton près de chez TOOTSWEET grâce au scooter, et regarder d'un peu plus près ce même scooter. Vous y trouvez un "scooter radio/cassette - enregistreur".

Aller à l'Union, dans la cabine téléphonique. Posez le scooter-radio sur le meuble, puis le combiné sur le scooter-radio. Et voilà un répondeur/enregistreur relié au téléphone. Mettez-le en "recording", faites le 432 SIGN (qui est en fait le 4327446) et vous enregistrez une émission astrologique. Stoppez l'enregistrement, faites le n° du GOLDEN BOWL, celui qui est sur le mur sous les lettres GB. Dès que RAY (le gros lourdaud) a fini de causer, branchez lui en "play-back" votre petite installation. Assoiffé d'astrologie, il restera planté devant son téléphone, vous laissant la route libre pour y rentrer. Au bar, dès que vous pouvez, donnez le billet de loterie au barman, il vous paiera un verre. En attendant, les numéros du billet sortent et vous venez de perdre 40 millions, mais pas les cartes qui traînent sur le comptoir. Les cartes en main, sortez au plus vite. Il faut aller devant l'usine et donner les cartes durement acquises aux gendarmes qui se trouvent à l'entrée. Passer, puis donner le passe de sécurité au garde, et rentrer dans l'usine: Le kidnappeur de papa BEAMISH est à vos trousses, il va falloir faire très vite.

Partie 8

Dans l'usine, allez sur la passerelle pendant que les deux gardes discutent. Ouvrez le commutateur, mettez le sur "on", utilisez les couleurs comme le dit le plan (celui de l'armure), marron, mauve, cyan, mauve. (ce qui fait 3-1-2-1), puis poussez la manette vers la gauche (et pouf les gardes sont à l'eau... Mais il y en a d'autres). Avancez tout droit, utilisez le tableau de commande, mettez-le sur "on", tapez "AIR", attendez les gardes et appuyez sur "ENTER" et plouf, enrhumés les gardes... sans perdre de temps tapez "TRAM" et appuyez sur "ENTER", vous voilà aspirer. Revolez le shire de LEONA et vous êtes en mauvaise posture; Évitez son chapeau en vous baissant, ramassez le chapeau et relancez-le; il en perdra l'équilibre et finira acheminé puis emballé; Profitez qu'un cylindre soit monté, pour aller jusqu'au chariot sur la droite. Vous voici arrivé dans un bien diable de labyrinthe. (il n'est pas immense, faites-en le tour, c'est marquant). Voici la solution: haut droite - gauche - haut - gauche. Vous voici devant papa BEAMISH (dans une drôlesse de position), LEONA et LOUIS. Il va falloir faire vite et viser juste. Utilisez votre "yo-yo" sur "LEONA" lorsqu'ils viennent pour vous attraper, dès que le yo-yo tourne en l'air, cliquez sur le bouton droit de la souris pour récupérer le viseur et aligner LEONA. Et plouf encore un bain. Sautez sur le gros interrupteur à vous reste plus qu'à apprécier la scène finale de ce difficile mais non moins superbe jeu.

PS: Les numéros entre parenthèses sont les réponses aux questions proposées dans le jeu!

WRATH OF THE DEMON

BLOCKEDITOR V1.0

'Wrath of the Demon (C) Joystick 1991

'pendant le jeu appuyer sur 'F3' pour vous recharger en énergie

DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,82,77,33,AD,A0,68,36,87

DATA 0,00000000,0000156,004A,41,FA,00,3C,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00,00,40

DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00,2F,F0

DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,00,04,82,00,00,07,D5,C0,4E,F9,00,07,D0,0A,21,FC

DATA 67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,60,00,00,14,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00

DATA 00,40,12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00

DATA 2F,F0,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,F9,00,07,D0,0A

DATA 21,FC,67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,*

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris pendant tout le chargement.

Pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block du disk 1:

Offset \$004: A068 3687 par 8277 33AD

Offset \$04A: 6000 0014 43F9 0004 8200 203C

0000 0040 12D8 51C8 FFFC 41F9 0006 0000

43F9 0007 D00A 203C 0000 2FF0 12D8 51C8

FFFC 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4EF9 0007 D00A

21FC 6700 004E 07E8 4EF8 0400 par 41FA 003C

43F9 0004 8200 203C 0000 0040 12D8 51C8

FFFC 41F9 0006 0000 43F9 0007 D00A 203C

0000 2FF0 12D8 51C8 FFFC 23FC 0006 8200

0007 D5C0 4EF9 0007 D00A 21FC 6700 004E

07E8 4EF8 0400.

Quelques astuces pour passer les niveaux:

1ère partie (avec le cheval):

Ne ramassez que les potions vertes et dorées, ce sont les potions de vie.

2ème partie:

Restez à gauche de l'écran afin de pouvoir éviter les

Voici une bidouille permettant de choisir son niveau de départ et de posséder 3 potions de vie, d'invulnérabilité et de destruction.

Pour ceci, effacez le fichier de sauvegarde 'WRATH.SAV' et débutez une partie. Sauvegardez la quand vous avez fini l'étape du cheval et choisissez le numéro 1 pour la sauvegarde. Prenez ensuite un éditeur de secteur et éditez le fichier 'WRATH.SAV'. Modifiez ensuite l'octet numéro 8 et entrez la valeur du

projectiles du 2ème gobelin tout en frappant le 1er. On peut utiliser une potion car le 1er vous en donne une, après l'avoir tué.

3ème partie (contre le dragon):

Lui donner dans l'ordre, un coup dans la tête, un coup dans le ventre, et faire un bond en arrière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure.

4ème partie

Aller à gauche jusqu'à trouver une clé et retourner à droite pour sortir des grottes.

5ème partie (contre la bête des cavernes):

Lui donner 2 coups à la tête et faire un bond en arrière, avancez vers lui et refaire un bond en arrière juste avant qu'il vous donne un coup, et recommencez ces actions jusqu'à ce qu'il meure.

6ème partie (le monstre des marais):

Utiliser la potion de destruction, ensuite essayer de le coincer à droite de l'écran et lui donner une série de coups à la tête. Vous pourrez le détruire sans utiliser de potion de vie.

tableau où vous désirez reprendre la partie entre 02 et 12 (en hexadécimal c'est à dire en passant par les valeur de 0A (10 en décimal) et 0F (15)). Modifiez ensuite les octets numéro 24, 26 et 28 en y mettant la valeur 03. Sauvegardez le tout et recommencez le jeu en chargeant cette partie.

Quand vous en aurez marre de jouer, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie en numéro 1.

AMIGA

PC

EN *SOS DES SECOURS TU TROUVERAS
3615 JOYSTICK



XENON

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &98 et remplacez le 86 par un 00, ou bien remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 00. Pour avoir les vies infinies allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &B2 et remplacez y le 35 par un 00, ou bien remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &0810,0

Pour avoir les vies infinies : POKE &082A,&A7

CPC

```
10 REM Vies et energis infinies sur XENON
15 REM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3114 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
90 LOAD"DISC",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,80,11,84,03,01,00,08,ED,B0,21,1F,A0
110 DATA 11,40,00,01,50,00,ED,B0,21,40,00,22,DA,03
120 DATA C3,84,03,AF,32,10,08,3E,A7,32,2A,08,C3,78
130 DATA 05,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies, chercher 53 2D 05 48 66, remplacer par 4A 2D 05 48 66. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 04 DE 4C DF 00, remplacer par 00 00 4C DF 00. Pour que les ennemis ne tirent plus et avoir le long tir, chercher 03 01 0A 18 00 0A, remplacer par FF 01 0A 18 00 00 (il faut refaire FF dès que l'on perd une vie pour que l'ennemi ne tire plus).

AMIGA

CPC

XENOPHOBE

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur XENOPHOBE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4558 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 ? :IF C=1 THEN POKE &A00E,&91:POKE &A013,&98
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
130 DATA 3E,03,32,A4,A8,CD,20,A0,3E,4E,32,2D,A0
140 DATA 3E,00,32,DC,81,3E,00,32,E1,81,CD,20,A0
150 DATA 3E,02,32,A4,A8,C9,21,00,80,16,25,0E,94
160 DATA 1E,00,DF,2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 37 secteur 94 à l'adresse &1DC et remplacez le 91 par un 00, ou bien recherchez les octets 21 BC 00 7E 91 et remplacez les par 21 BC 00 7E 00. Ensuite, allez à l'adresse &01E1 du même secteur et remplacez y le 98 par un 00, ou bien recherchez les octets 77 2B 7E 98 27 et remplacez les par 77 2B 7E 00 27.

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &F9E4,0.

POKE &F9E9,0.

ST

```

FAST EDITEUR 1.0
' Crédite infinie pour XYBOTS (compil TNT)
' par Antonio SHOES à taper en GFA 3.XX
DATA "XYBOTS de la compilation TNT"
DATA "Crédite",1,29,8,8H5C,8H53790001,4H60040001
DATA "Crédite",1,29,9,8H140,8H53790001,4H60040001
DATA "FIN"

```

Vilos infinies pour XYBOTS

' par Antonio SHOES à taper en GFA Basic 3.XX

INLINE adr%,512

FOR i%=0 TO 275 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%,i%,VAL("6H"+a\$)

sum=sum+VAL("6H"+a\$)

NEXT i%

IF sum<>81C875D

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

END

ENDIF

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

PRINT

Au niveau un, prenez la porte cachée à gauche près de la sortie, vous aurez besoin de la clé. Pour passer la nouvelle sortie que vous avez trouvée, tuez le monstre, cela vous donnera des clés et des points, l'énergie maximum et vous transportera au niveau 7. Quand vous jouez seul, pressez le bouton feu de l'autre joystick si vous êtes presque mort. Cela vous permettra de continuer le niveau sans être obligé de repartir au début. Sur la version d'arcade, il y a un écran d'option permettant de changer les bruitsages, le prix du jeu, et de visualiser les niveaux.

AMIGA

Compilation TNT

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 6004 0001 B1CC 6610 (à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 29, secteur 8, offset \$15C et à la piste 29, secteur 9, offset \$140.

CPC

```

10 REM Credits et energie infinis
20 REM sur XYBOTS Diak Pour le compil TNT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY 67FFF:MODE 1:POKE 68A4,6:POKE 6E66,1
50 FOR N=6A500 TO 6A57D:READ AS:A=VAL("6"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6E67,67F
70 IF SUM<>12110 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
80 PRINT"INSERIEZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 6B06
90 MODE 1:OUT 6BC0,1:OUT 6ED0,0:CALL 6B06
100 DATA 0E,07,CD,0F,E9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,09,89,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,24,CD,74,A5,21,00,48,11,40,00,01,00
130 DATA 02,ED,ED,00,21,00,30,16,17,05,CD,74,A5,D1,01
140 DATA 09,18,09,14,7A,FE,1A,20,P1,21,00,30,11,00
150 DATA C0,01,00,40,ED,B0,21,5F,A5,11,8A,C3,01,40
160 DATA 00,ED,53,6A,00,ED,B0,C3,40,00,AF,32,1F,72
170 DATA 32,27,86,32,A0,89,32,D1,8A,32,CD,32,D3
180 DATA 8A,C3,80,04,1E,00,0E,C1,25,CD,C6,C6,B1,C9

```

PC

```

(à taper en turbo pascal 4.XX)
uses crt;
var
  f:file of byte;
  c:char;
  i:integer;
  n:byte;
const
  t:array[1..7] of
    byte=(57,506,586,591,527,500,5C3);
  t2:array[1..3] of byte=(58,500,500);
  t3:array[1..3] of byte=(5A1,5E2,519);
  t4:array[1..7] of
    byte=(529,506,586,591,577,503,558);
begin
  clrscr;
  writeln('Insérez la disquette 1 de XENON2');
  writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
  c:=readkey;
  assign(f,'XENON2.XXX');
  reset(f);
  clrscr;
  writeln('1 - Immortalité');
  writeln('2 - Crédits infinis');
  writeln('3 - Especeer l'argent de balaise');
  writeln('4 - Désinstallation');
  c:=readkey;
  case c of
    '1': begin
      seek(f,17515);
      for i:=1 to 7 do write(f,t[i]);
      and;
    '2': begin
      seek(f,18240);n:=590;
      for i:=1 to 4 do write(f,n);
      and;
    '3': begin
      seek(f,23341);
      for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
      and;
    '4': begin
      seek(f,17515);
      for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
      seek i:=1 to 7 do write(f,t4[i]);
      for i:=1 to 3 do write(f,t3[i]);
      and;
    end;
  end;
end.

```

10 - Vies infinies pour les 2 joueurs à XENON 2

20 - Par Guillaume FERNOT (C) JOYSTICK

30 - Génère l'exécutable XENON.COM

40 OPEN "0",#1,"XENON.COM"

50 FOR i:=1 TO 93

60 READ A

70 PRINT #1,CHR\$(A);

80 NEXT

90 SYSTEM

100 DATA

```

235,74,144,120,101,110,111,110,50,46,101,120,101
110 DATA 0,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,205,33
120 DATA 139,216,184,0,66,185,0,0,186,41,71,205,33
130 DATA 180,64,185,4,0,186,14,1,205,33,184,0,66
140 DATA 185,0,0,186,64,71,205,33,184,64,0,185,4
150 DATA 0,186,14,1,205,33,184,0,76,205,33,180,74
160 DATA 187,77,7,1,177,4,211,235,67,205,33,188,77
170 DATA 3,235,181

```

PC

Chercher la chaîne hexadécimale suivante :
\$0,5C8,\$1,\$F4,\$1,\$F4.
Ecrire à la place : \$0,\$64, et ceci 24 fois.

Pour passer le premier niveau il faut se placer au raz du bus de l'écran et tirer à l'endroit où il y a deux voies, prenez celle de gauche, surtout évitez les chenilles ne prenez pas trop à prendre des points.
Arrivé au stade final du 1er level vous verrez un giga poule. Tout d'abord détruisez les batteries sur les murs puis reculer pour éviter les mines que lance le poule. Pour le détruire tirez lui vos supra tirs sur son œil...

Pour passer le deuxième niveau sachez garder votre ultime énergie. Pour le mastodonte de la fin, passer par un des côtés, sans tirer car les chenilles explosent et vous avec!! quand vous verrez foell du monstre, empresses-vous de le détruire. Allez dans le coin et prenez le haut de votre écran et redescendez par l'autre côté, même manœuvre pour l'autre. Il vous faudra ensuite redescendre pour détruire foell central qui se trouve tout en bas et au centre de ce monstre.

Bidouille à faire avec une cartouche (genre Ultimate Ripper). Pour avoir 255 crédits, cherchez 00 10 00 03 00, remplacez par 00 10 00 1F 00. Pour avoir 255 vies, cherchez 03 00 01 2C, remplacez par FF 00 01 2C. Pour avoir un prêt de 9999999 au magasin, cherchez 00 01 4C 00 02, remplacez par 98 96 76 00 02. Après avoir tout pris en arrivant au magasin, calculez l'argent que vous avez en Hexa suivi de 00 02. Pour que le 2ème joueur et les bidouilles marchent, gèle le jeu dès que le 2ème joueur commence et relâche la même chose que pour le premier joueur.

Un tout petit truc : n'achetez pas l'arme "Burner". Elle ne sert à rien.

AMIGA

Ce qu'il faut acheter et quand l'acheter:

PREMIER TABLEAU: Dans le premier magasin, achetez : Health, Super Nashwan. Dans le second magasin vendez : Rear Shot, achetez le Double Shot, le Side Shot.

SECOND TABLEAU: Premier magasin Achetez:Side Shot Second magasin: vendez :Side Shot

TROISIEME TABLEAU:

Premier magasin achetez: Health, Rear Shot, Second magasin: vendez: tous les Rear Shot, achetez: Side Shot, Laser,Power-up.

QUATRIEME TABLEAU:

Premier magasin: vendez:Rear Shot, Side Shot NB: Essayez d'utiliser le plus que possible vos meilleures armes, et de terminer avec 2 Canons,2 lasers ,et soit le Side Shot, soit le Rear Shot.

RAPPELEZ VOUS! DEPENSEZ TOUJOURS VOTRE ARGENT DANS LE MAGASIN CAR VOUS NE POUVEZ REPARTIR AVEC.

Prendre DISCOVERY (on n'importe quel éditeur de pistes et secteurs) lire la piste 134, secteur 7 de la disquette #2.

Chercher la chaîne hexadécimale suivante :
\$0,5C8,\$1,\$F4,\$1,\$F4.
Ecrire à la place : \$0,\$64, et ceci 24 fois.

ST

DES AMIS TU TE FERAS 3615 JOYSTICK

EN *DIA

X-OUT

-500 000 F dès le départ:

Une fois dans l'armurerie, on prend 1 vaisseau gris (le moins cher 3000 F.); et on choisit le tir simple jaune, (le premier en haut à gauche), on clique sur le visage du personnage en haut à gauche et voilà 500 000 F.

-Si on se sert des touches : F1,F2,F3,F4. On peut choisir au choix 4 vaisseaux qui sont équipés avec déjà quelques armes mais auxquelles on peut en rajouter. Seul défaut on ne peut pas mettre plus de 10 armes sinon le jeu bloque.

AMIGA

Munissez votre vaisseau du plus puissant laser qui soit, et au moment où vous approchez du monstre de fin du premier tableau, positionnez-le vers l'arrière milieu de l'écran (à l'opposé), mettez alors le joystick en autofire et observez.

```
' Brouzoufs infinis pour X-OUT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H191913
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\XOUT.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00CC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00AC,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,4279,00FF
DATA 8240,7E01,4BF9,0001,CFFE,6100,003C,4BED,1400,5247
DATA 5379,0001,CFFE,66EE,23FC,0000,0350,0000,0010,7E06
DATA 207C,0000,009E,227C,0000,0350,32D8,51CF,FFFC,33FC
DATA 4AFC,0001,D6D8,4EF9,0001,D000,3F3C,000A,3F3C,0000
DATA 3F07,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F0D,3F3C,0008,4E4E
DATA DEFC,0014,4E75,33FC,6004,0002,0916,4EF9,0002,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,582D,4F55,5400,0000,0002,1E3E,0000
```

ST

Plus vous gaspillez de brouzoufs plus vous en avez! Ca vous branche? Recherchez sur le Disk 1 les octets : 91 B9 00 07 FE 00 61 00 et remplacez-les par D1 B9 00 07 FE 00 61 00. Ou rendez-vous à la piste 27, secteur 2 et offset \$1D7.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE CRIPPER. Pour avoir des brouzoufs infinis, lorsque le choix des vaisseaux apparaît à l'écran et appuyez sur le 'RING'. Ensuite recherchez les octets 91B9 0007 FE00 6100 et remplacez-les par 6004 0007 FE00 6100.

Au magasin, achetez le vaisseau le plus cher (celui qui ressemble à un hélicoptère) ensuite achetez la protection immobile et au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquer sur votre somme d'argent et vous aurez 500.000 brouzoufs (unité monétaire française). Cette opération peut être utilisée autant de fois que vous voulez mais il faut que cela soit le premier vaisseau.

PISTE EDETEUR V1.1

```
' Brouzoufs infinis par Antonio SIMOES pour X-OUT
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDETEUR V 1.1
DATA "X-OUT"
DATA "Brouzouf inF",0,27,2,&H1D6,&H1E91B900,&H1ED1B900
DATA "FIN"
```

ST

CPC

XEVIOUS

Pour avoir 255 vies, remplacez les octets 3E 05 32 F0 03 par 3E FF 32 F0 03.

Pour avoir 255 vies, faites: POKE &0454, &FF

EN *IDX
LES TESTS DE JEUX
TU RETROUVERAS
3615 JOYSTICK

**CPC**

YIE AR KUNG FU

```
10 REM Energie Infinie sur YIE AR KUNG-FU (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face YIE AR KUNG-FU...":CALL &BB18
60 MEMORY &3FFF:LOAD"kungfu.sbf"
70 FOR p=&40D4 TO &40DA:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&386 THEN 100 ELSE CALL &4000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA CD,7A,BC,AF,32,18,8A
```

```
10 REM invincibilité pour YIE AR KUNG FU
20 REM version disk - compil micro club 5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &3FFF:LOAD"KUNGFU.SBF",&4000
60 FOR A=&3E00 TO &3E04:READ B:POKE A,B:NEXT
70 POKE &40DA,&CD:POKE &40DC,&3E:CALL &4000
80 DATA 175,50,24,138,201
```

Compil LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 FA 88 par 00 32 FA 88. Ou allez a la piste 12, secteur 46, adresse 0098, et remplacez le 3D par 00.

Compil MICRO CLUB 5

Pour être invulnérable:

3A FA 88 3D 32 FA 88 PAR 3A FA 88 00 32 FA 88

Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 41, adresse 98 : LE 3D en 00

Pour être invulnérable :

POKE &8A18,0

EN *NEWS

LES INFOS TU FEUILLETERAS 3615 JOYSTICK

**ST****ZYNAPS**

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'AUTO\ZYNAPS17.PRG', les octets 0439 0001 0000 991A et remplacez-les par 0439 0000 0000 991A.

Rendez-vous à l'offset \$2796

PC**ZAXXON**

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ZAXXON.COM', les octets 2E 8B 1E F0 04 et remplacez-les par 2E 8B 1E F0 03.

Z-OUT

Pour avoir le cheat mode taper en même temps pendant le jeu sur les touches J et K et pour aller au level de votre choix taper J et la touche du numéro du level (de 1 à 6)
ex: touches j et 1.

AMIGA

Pressez pendant le jeu 'J' et 'K' simultanément pour avoir de l'énergie infinie.

ST

Pressez simultanément 'J' et le numéro du tableau désiré.

CPC**ZORRO**

Pour avoir des vies infinies remplacer 3A 26 5B 3D 32 par 3A 26 5B 00 32.

AMIGA**ZONE WARRIOR**

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 00 00 59 1a et remplacer par 4a 79 00 00 59 1a

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :

POKE &8EB1,0.

Pour avoir du power infini, faites :

POKE &8EFE,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &8FB4,0.

Pour avoir du temps infini, faites :

POKE &8E50,0.

CPC**CPC****Z**

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &A182,0.

FAIRE VITE :

Utilisez cristal bleu sur oiseau - Volez sculpture (énorme)
- Utilisez oriel (côté de gauche) - Ramassez manuscrit
- Volez œuf (côté de gauche) - Ramassez manuscrit
- Volez fenêtre - Volez vallée (en bas) - Volez (à gauche)
- Donnez manuscrit à Zak - A Zak - Allez jungle (à gauche)
- G-G - Utilisez terminal - **DESTINATION**
SAN FRANCISCO - Allez passage - aux avions - Allez
porte - Allez escalier - Allez porte (à gauche) - Utilisez
répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Changez à Annie - Allez porte - Allez bus - Changez à Zak - Utilisez élé anglaise sur bus - Utilisez Cascard dans compteur de Cascard - Changez à Annie - Utilisez Cascard dans compteur de Cascard - Changez à Zak - Donnez manuscrit à Annie - Donnez cisailles à Annie - Donnez fragment de cristal

Cashcard - Changez à Zak - Donnez manuscrit à Annie - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cristal à Annie - Donnez fragment de cristal à Annie (2X) - Donnez drapeau à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions - Donnez livre à clochard - Utilisez ruban adhésif sur bocal à Sushi - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Zak - Donnez whisky à Annie - Changez à Annie - Allez porte - Donnez whisky à sentinelle - Écoutez Interrupteur - Utilisez cisailles sur grille - Allez Stonehenge - Allez pierre d'autel - Utilisez pierre d'autel avec drapeau - Utilisez fragment de cristal sur pierre d'autel (2X) - Lisez manuscrit - Ramassez cristal jaune - Allez cabane des gardes - Allez aéroport - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cisailles à Zak - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche - Allez porte - Donnez cristal jaune à Shlaman - Changez à Leslie -

nal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche Allez porte - Donnez cristal jaune à Shannan - Changez à Leslie

(à droite) - Allumez jaugue - Allumez interrupteur - Allumez interrupteur - Lisez jauge - Enlevez casque - Allez déclatelle - Allez passage bleu (à gauche) - Allez passage tout à droite - Lisez carte - Lisez sculpture Lisez marques étrangères (EN FAIRE UN DESSIN) - Allez dédale - Allez passage rose - Allez passage faune (à gauche) - Allez passage

sage - Allez passage - Allez passage bleu (à droite).
 Ramassez Ankh - Allez; porte - Allez passage tout à
 gauche - Allez grande chambre - Allez 3ème passage.
 Allez passage - Allez passage jaune (à droite) - Reintez
 torche allumée - Utilisez Ankh dans purreau - Poussez
 bouton - Ramassez clé d'or - Ramassez clé grande
 Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande
 chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste duc-
 terrissage Allez porte (du van) - Changez à Zak -
 Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à

chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à

MEXICO:
Allez porte - JUNGLE ; D-D-G-D - Allez entrée du

LIMA:
Allez dehors - JUNGLE; D-D-D - Utilisez miettes de pain
dans mangeoire -

gauche - Ramassez candélabre - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Mexico (à gauche au milieu) - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Seattle (en haut à gauche) - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la cave - Allez aéroport - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions -

MIAMI :

Utilisez terminal - DESTINATION : TRIANGLE DES BERMUDES - Allez passage aux avions - ATTENDRE - NOTER LA COMBINAISON - Poussez bouton - Donnez carte de fan club à Le Roi - NOTER LA COMBINAISON - Allez à droite Lisez dictateur du Lotto - NOTER LES CHIFFRES - Allez à gauche - UTILISER LA PREMIERE COMBINAISON - Allez à gauche - Utilisez parachute - Utilisez Kazoo - Utilisez cristal bleu sur dauphin - FAIRE VITE : Nagez sous l'eau - Nagez à droite - Tirez goémon (celui qui bouche l'entrée) - Ramassez objet brillant - Nagez surface Donnez objet brillant à Zak - A Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à LE CAIRE (à droite) -

LE CAIRE :

Utilisez objet brillant sur base - Utilisez candélabre avec objet brillant - Allez à gauche - Tirez levier - Allez escalier - Allez à droite - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau Éteignez briquet - Allez porte - Allez passage (à gauche) - Allez désert - Allez jambe (celle du bas) - Utilisez marques étranges avec crayon - Dessinez LA FIGURE DE MARS - Dessin achevé - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez porte secrète - Allez porte à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage à droite - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Changez à Annie - Lisez hiéroglyphes - FAIRE COMME INVOQUE - Changez à Zak - Utilisez crayon jaune sur carte de papier - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte - Allez passage tout à droite (à droite) - Allez 2ème passage en partant de la gauche - Allez tout à gauche (3X) - Changez à Annie - MEME PARCOURS - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Changez à Zak - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Poussez levier - Mettez combinaison - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Visage Martien -

SI LESLIE ET MELISSA N'ONT PLUS D'OXYGÈNE :

Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Changez à Mélissa - Allez porte - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak ou Annie -

Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LA FIGURE DU SPIRY - Dessin achevé - Allez tunnel de droite - Allumez briquet - Allez passage vert à gauche -

Allez passage à gauche (3X) - Allez grande chambre - Mettez tank à oxygène - Mettez bocal attaché (bocal à Sushi + ruban adhésif) - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolith - Utilisez monolith avec Cashcard (2X) - Changez à Leslie - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez tramway - Changez à Mélissa - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolith - Utilisez monolith avec Cashcard (4X) - Donnez jeton à Leslie (2X) - Changez à Zak -

FAIRE VITE :

Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Mélissa - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Allez pyramide - Utilisez balai et sur tas de sable - Changez à Zak - Allez pyramide - Utilisez pince à cheveux avec trou de serrure - Allez porte - Allez passage (à droite) - Changez à Mélissa - Allez pyramide - Allez porte - Allez passage à droite - Changez à Leslie - Allez porte - Allumez torche - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Zak - Allez escalier (à gauche) - Changez à Mélissa - Allez escalier - Changez à Leslie - Allez un peu à droite (pour débloquent le passage) - Changez à Zak Allez boîte - Utilisez boîte avec clé d'or - Changez à Mélissa - Allez bouton - Changez à Zak - Allez cristal blanc - Changez à Mélissa - Poussez bouton - Changez à Zak - Ramassez cristal blanc (VITE !) Allez tout à gauche - Changez à Mélissa - Allez tout à gauche - Changez à Leslie - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Mélissa - Allez escalier - Allez porte à droite - Allez passage à gauche - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à pyramide égyptienne - Changez à Leslie - Allez porte - Allez station de tramway - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Fermez porte - Enlevez casque - Changez à Leslie - Enlevez casque - Changez à Zak - Enlevez bocal attaché - Enlevez tank à oxygène - Utilisez cristalbric avec cristal jaune - Utilisez cristalbric avec cristal bleu - Utilisez cristalbric avec cristal blanc - Poussez interrupteur - Changez à Annie - Poussez interrupteur -

NOTES CONCERNANT LES AÉROPORTS :

-Il existe un vol Seattle-Miami, mais pas de Miami-Seattle.
-A Miami, il existe un vol touristique, le survol du Triangle des Bermudes, avec retour à Miami (peut-être).
-A Miami, il n'y a pas de ville, juste l'aéroport.
-Les codes de sortie visa ne sont demandées que lorsque l'on quitte le territoire des États-Unis (Bermudes y compris).

Pour avoir de la lumière, il faut d'abord, prendre les gants, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur 'utiliser' prendre le fusible et le mettre dans la boîte à fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clés du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard.

Pour déplacer les camions : prendre les clés qui sont au standard (19), descendez aux camions en vous assurant que les 3 autres hommes sont dedans car une fois les issues bloquées vous pourrez de nouveau rentrer que quand les hells angels seront là. Allez au camion cliquer sur le volant et sur l'accélérateur. Faites la même chose pour les 3 camions.

Pour faire venir les hells angels : tuez tous les Zombies et les mettre dans la chambre froide (21), prendre la radio(6) et cliquer utiliser.

Pour prendre de l'essence : prendre le bidon (1) et le tuyau (14) posez le bidon devant le camion des hells angels et ouvrez le réservoir. Affichez le tuyau dans l'icône et cliquer. Utilisez le bidon sera alors rempli...

Pour mettre l'essence dans l'hélicoptère : posez le bidon devant lui, ouvrez le réservoir et avec le tuyau vert affiché dans l'icône, cliquez 'utiliser' et le réservoir sera rempli.

Pour décoller : cliquez à gauche du tableau de bord et appuyez sur le manche et n'oubliez pas de faire monter tous les hommes.

Liste pour l'ordinateur : list, électricité, nuit, Zombi dead, bye.

inventaire des objets :

armoire :

gants et bidon

sport :

corde

électronique :

fusible

pharmacie :

trousse de secours

vidéo z :



ZARATHRUSTA

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 55 79 06 ce 60 ØØ c7 9c remplacer 53 par 4a

15 - DINAR
16 - IFLY
17 - IIRON
18 - OPRA
19 - YQUA
20 - ECLIS
21 - JERN
22 - WANI
23 - TUZO
24 - CYTA
25 - LONY
26 - SPIR

27 - VIWA
28 - XYZO
29 - BORZ
30 - AXOR
31 - JARX
32 - sans code
33 - EFEX
34 - WORN
35 - MORQ
36 - PURN
37 - SCIL
38 - PIQO
39 - VOIQ
40 - BENO
41 - GISA
42 - FUQO
43 - IRON
44 - EVOK
45 - RARO
46 - YSCF
47 - MECA
48 - USTI
49 - QOTX
50 - FOXA

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu :

14 - MYFO

LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE MICRO

1^{ère} PARTIE DE A à G

QUE LA VIE TE SOIT
INFINIE

EN VENTE
PAR
CORRESPONDANCE



DES MILLIERS D'ASTUCES,
VIES INFINIES, SOLUTIONS, PLANS...
POUR TOUS LES JEUX SUR MICRO
CPC . AMIGA . ST . C64 . PC

BON DE COMMANDE

À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER
ET À ADRESSER À
JOYSTICK

BIBLE DES POKES
103 Bd Mac DONALD
75019 PARIS

Oooops... J'ai raté la 1^{ère} partie du II^{ème} volume de la Bible des Pokes!

Je veux absolument la recevoir chez moi et je joins un chèque à l'ordre de JOYSTICK, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
VOLUME 1 DE A à G : 40F* (Le port est gratuit).

*Tarif pour la France Metropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
PAYS : ÂGE : MICRO :

ASTUCES A GOGO

3615

JOYSTICK

DES MILLIERS D'ASTUCES
24 H / 24